

PLAYSTATION 2: FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN!
5/99
VIDEO GAMES
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700
ZWEI COOLE RIESEN-POSTER
N64
Rush 2
WWF Attitude
Shadow Man
PlayStation
PS
Need for Speed 4
+ große Verlosung
V-Rally 2
Gex-Deep Cover Gecko
BLUE STINGER
DC
Marvel vs Capcom
The House of the Dead 2
Metropolis Street Racer
SPECIAL
VG ON TOUR:
Hersteller besucht !
Squaresoft (Tokyo), Sega (Liverpool),
Infogrames (Lyon),
& Acclaim (Oberhausen)
TOKYO GAME SHOW
Über 400 Spiele gezeigt!
Hit-Tips: Dino Crisis (PS),
Soul Calibur (DC),
Racing Lagoon (PS) und
Legend of Mana (PS)
4 391062 306503 05

Das Leben ist ein Game.



- > ALLE GP-RENNSTRECKEN WELTWEIT
- > 11 TEAMS MIT 22 FAHRERN
- > GRAND PRIX REGLEMENTS
- > SETUP-STEUERUNG
- > EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG
- > KOMPLETTE MEISTERSCHAFT
- > KARRIERE-MODUS
- > RETRO-MODUS
- > 3D-SOUND- UND LICHTEFFEKTE
- > MULTIPLAYER-MODUS
- > FORCE-FEEDBACK-EFFEKT

Empfohlen von Kai Ebel

Racing Simulation 2

WWW.UBISOFT.DE

Jetzt erhältlich für





Demnächst auch für



Jetzt macht jeder sein Rennen.

Wer sich Sonntags nicht mehr über Fahrfehler im Lieblingsteam ärgern will, geht jetzt selbst an den Start. Mit Racing Simulation2. Das ist die ultimative Rennsimulation von Ubi Soft, die Sie mitten ins Cockpit setzt. Echte Grand Prix Reglements, durchdachte Reifentaktik, perfekte Set-up Steuerung und exakte Strategie-Planung sorgen dafür, dass sich bis zu 22 Fahrer auf einer von 17 Rennstrecken ein heisses Rennen liefern. Und Sie sind einer davon.
Auf Racing Simulation2, so spannend und schnell, wie noch niemals zuvor.

In Kooperation mit:















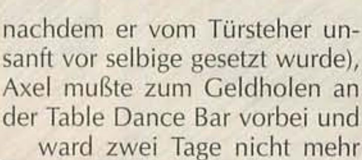
Kaum zu glauben

Die Video Games hat´s mal wieder als erstes gewußt! Nintendo kündigte nun hochoffiziell die neue Players-Choice-Reihe an. Was das ist? Ganz einfach – viel Spiel für wenig Geld. Bereits in der letzten Ausgabe fand der aufmerksame Leser in unseren News den diesbezüglichen Hinweis: "Platinum-Spiele jetzt auch bei Nintendo!" Tja, liebe Leut´ – wie sagen wir´s Euch am schonendsten? Ätsch – reingefallen! Dies war nämlich unser alljährlicher Aprilscherz! Nix komplett auf SG-Workstations umgeschriebene All-Time-Klassiker wie *Mario 64*, die sogar das Expansion Pak unterstützen! Nix da! Oder doch?
Denn während wir uns noch hämisch grinsend die Hände rieben, erreichte uns ein Anruf aus Großostheim. Ein etwas irritierter Pressesprecher war stark daran interessiert, woher wir denn diese Informationen hätten. Noch immer schenkelklopfend lösten wir unsern kleinen Gag auf – und dann traf uns der sprichwörtliche Hammer: Das wird's wirklich geben! Natürlich nicht in unserer stark

Üben, üben, üben...

überzogenen und scherzhaften Art – aber dazu mehr in den News. Auf alle Fälle sind dieses Jahr wir die Gelackmeierten, denn irgendwie haben wir uns selbst in den April geschickt – kommt auch nicht oft vor...
Deutlich mehr haben wir uns diesen Monat gleich zu Beginn der Ausgabe amüsiert. Nachdem wir nämlich unsere "ach-so-witzige-und-gemeine-April-Ausgabe" beendet hatten, begannen wir gleich mit einer hochoffiziellen, externen Redaktionskonferenz zur Feier von Jans Aufstieg zum Chefredakteur in Münchner Gastronomiejuwelen (kurz: in ein paar Kneipen), die kommunikative Höhepunkte setzte (kurz: Geschwalle ohne Ende) und mit absolut zukunftsweisenden Erkenntnissen für unser Entertainment-Magazin (kurz: *hick*) ihr Ende fand. Wichtigste Ergebnisse dieses Meetings: Ralph schlug Jan beim Flippern mit 2:1 (Revache ist geplant), Sönke redet auch privat auch viel zu viel (5:1 Stimmen für Knebeln), Österreicher sind belastbar (Christian fiel um fünf als Letzter ins Bett –





nachdem er vom Türsteher unsanft vor selbige gesetzt wurde), Axel mußte zum Geldholen an der Table Dance Bar vorbei und ward zwei Tage nicht mehr gesehen und Dirk – ja Dirk schien mächtig von den Blondinen im Münchner Nachtleben inspiriert worden zu sein: Jetzt zu bewundern mit leuchtendem Kelly-Bundy-Haarwuchs.

Eure ansonsten NICHT-blonde VG-Crew



Das ist ein Berliner Blondinenwitz!

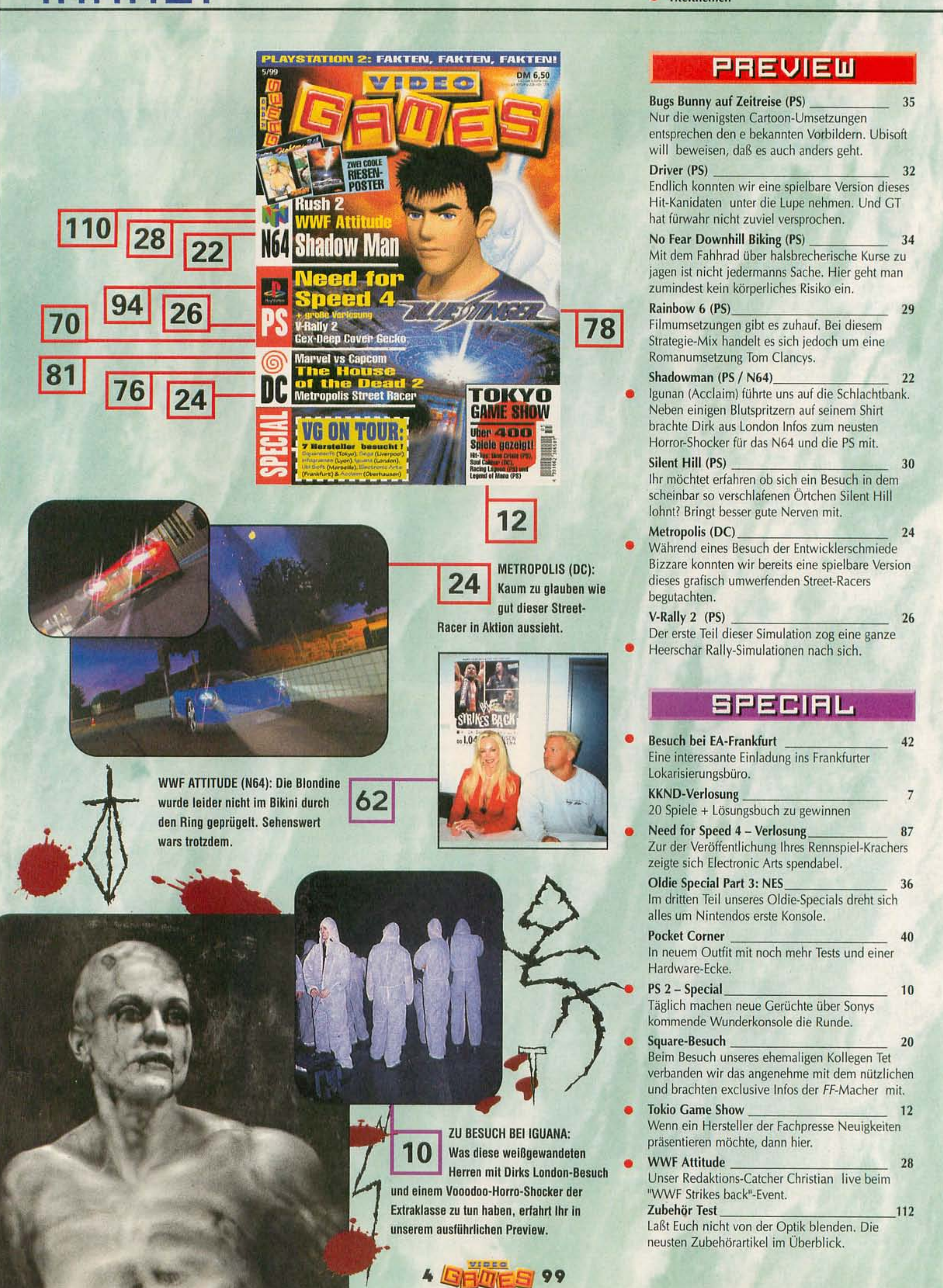


Tips vom alten Hasen – da kann der Newbie noch was lernen!



Eine nicht ganz alltägliche Redaktionskonferenz (Axel nicht im Bild – er fotografierte).

● Titelthemen



24 METROPOLIS (DC): Kaum zu glauben wie gut dieser Street-Racer in Aktion aussieht.

62 WWF ATTITUDE (N64): Die Blondine wurde leider nicht im Bikini durch den Ring geprügelt. Sehenswert wars trotzdem.

10 ZU BESUCH BEI IGUANA: Was diese weißgewandeten Herren mit Dirks London-Besuch und einem Vooodoo-Horro-Shocker der Extraklasse zu tun haben, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Preview.

PREVIEW

SPECIAL

IMPORTE



76 THE HOUSE OF THE DEAD 2 (DC): Zartbesaitet sollte man bei diesem extremen Light-Gun-Shooter nicht sein. Wer aber über die nötigen Nerven verfügt, hat einen Mord(s)-Spaß.



BLUE STINGER (DC): Resindent Evil auf dem Dreamcast? 78

TIPS + TRICKS

102

RUBRIKEN

94 NEED FOR SPEED: BRENNENDER ASPHALT (PS): Ausgestattet mit dem neuartigen High-Stakes-Modus und wildesten Verfolgungsjagden präsentiert sich der vierte Teil dieses Kult-Racers.

TEST

SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64



92

MGS Newsblitz

Konami/Japan hat Anfang April angekündigt, dieses Jahr in Japan noch eine MGS-Special-Edition mit dem Namen *Metal Gear Solid Integral* zu veröffentlichen. Hauptunterschied zur allseits bekannten "normalen" Version ist der, daß Ihr in vielen Leveln auch in der First-Person-Perspektive spielen könnt. Außerdem haben Besitzer einer Pocket-Station die Möglichkeit, diese hier einzusetzen. Was Ihr mit der Pocket-Station im einzelnen bezwecken könnt, stand bis Redaktionsschluß allerdings noch nicht genau fest. Erfreuliches Bonus-Feature: Der User kann zwischen japanischen oder englischen Untertiteln wählen.

Tony Hawk's Pro Skater PS

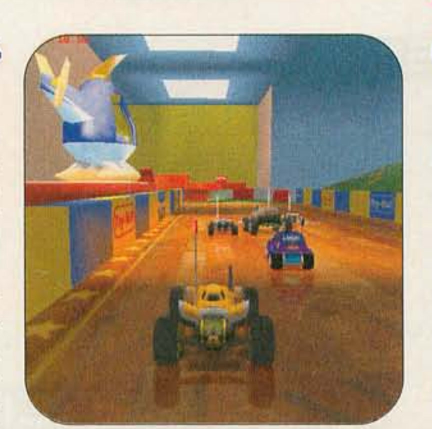
Bis jetzt waren alle Skateboard-Spiele reine Fun-"Racer". Activision kann deshalb zurecht für sich in Anspruch nehmen, mit Neversofts *Pro Skater* die erste waschechte Simulation im Angebot zu haben. Obwohl bis zum Veröffentlichungstermin noch mindestens sechs Monate ins Land gehen werden, sah bereits die erste spielbare Pre-Alpha-Version absolut phantastisch aus. Für Skateboard-Cracks wird mit diesem Spiel ein Traum wahr: Ihr könnt bei *THPS* im Prinzip alle Objekte und Gegenstände mit in Eure Rides einbeziehen (Rolltreppen runterdüsen, einen leeren Swimming Pool als Half-Pipe verwenden, etc.). Zehn nicht lineare Kurse, z.B. ein Skate Park, ein Abfahrtskurs, Berufsverkehr oder Innenstadt werden geboten, die Ihr übrigens auch zu zweit gleichzeitig unsicher machen dürft. Die Bewegungen Eures Skaters sind zudem überragend animiert. Alles in allem darf man sich Hoffnung auf einen echten Hit machen. Nicht ohne Grund hat Guru Tony Hawk deswegen seinen werten Namen ausgeborgt.



DUAL-FARB-SCHOCK

Seit März ist Sonys original BRUTAL SHOCKTM Controller auch in vier neuen, androgynen Farben erhältlich. Die bunten Dual-Shock-Pads mit Transparentgehäuse haben die Farben Diamond Black, Emerald Green, Island Blue und Crystal (durchsichtig) und werden von Software-Hits wie Gran Turismo, Tekken 3, Spyro, Crash 3, TR 3, RR Type 4 sowie fast allen Neuerscheinungen unterstützt (im Spitalmodus werden selbstverständlich alle PlayStation-Spiele unterstützt). Der Verkaufspreis beträgt einheitlich rund 60 Mark pro Stück.

ReVolt PS/N64



Acclaims ReVolt ist eine Rennsimulation der etwas anderen Art. Der actiongeladene Flitzer ermöglicht dem Spieler, eines von 28 ferngesteuerten Autos durch Supermärkte, Wohnzimmer, Botanische Gärten, Museen und über viele andere Plätze zu steuern. Um mit den RC-Karren (RC = Radio Controlled) in die Pole Position zugelangen, gibt es nur ein Erfolgsrezept und das heißt Training, Ausdauer und Fingerspitzengefühl.

Die Entwicklungserfahrung von Probe (Acclaim Studios), bekannt durch Spielehits wie *extreme G*, *Forsaken* und *Alien Trilogy*, spiegelt sich in der Produktqualität wieder und verbindet diese Rennspielsimulation gekonnt mit Action- und Fun-Elementen.

Speed Freaks PS

Sony hat sich endlich entschieden: Das von Funcom (haben übrigens den SNES-Ladenhüter *Daze before Christmas* und das PS-*Casper* "auf dem Gewissen") in Norwegen entwickelte und mit viel Vorschußlorbeeren bedachte "*Mario Kart* für die PlayStation" soll jetzt ein für allemal *Speed Freaks* heißen (nach *Wheel Nuts*, *Project SDR* und *SDR Racing*). Der Titel besticht gleich von Anfang an durch ein geniales Handling der Karts, traumhaftes Streckendesign (Achterbahnen, Riesenräder, Windmühlen, Short Cuts, Hindernisse, versteckte Power Ups etc.) und ein irrwitziges Extrawaffen- und Bonussystem. Speed-Ups dürfen hier auch gesammelt und zu einem einzigen Super-Turbo aufgebaut werden. Die größte Stärke des Games liegt allerdings in dessen Party-Charakter: Zwei, drei, oder vier Spieler können bei *Speed Freaks* im Splitscreen-Modus gleichzeitig gegeneinander antreten.





Bei *Speed Freaks* gibt's eigentlich gar keine Fahrzeuge. Die Fahrer sitzen jeweils direkt auf den Reifen.

MGS/Kojima-Day PS

Ein ganz besondere Tag für uns war der 8. März, an dem sich einer der genialsten Spiele-Designer aus Nippon im deutschen/europäischen Konami-Office in Frankfurt die Ehre gab: *MGS*-Macher Hideo Kojima lud zur Pressekonferenz. Ohne es offiziell zu verkünden, ging aus seinen Äußerungen eindeutig hervor, daß bereits an *Metal Gear Solid 2* für die PlayStation 2 gearbeitet wird, in dem einiges verwirklicht werden soll, was mit der aktuellen PS-Hardware nicht drin war (detaillierte Splitter-Effekte etc.). Außerdem darf sich die Fangemeinde auf einen Remix namens *MGS Integral* mit u.a. Dutzenden neuen Trainingsmissionen und einem Zufallsgenerator für die Wachen-Positionierung freuen.



***MGS*-Mastermind Hideo Kojima (Mitte) mit Übersetzer (rechts) und englischem Komani-PR-**

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

FF-Fans aufgepaßt: Die japanische *FF Collection* erscheint von Square-EA unter dem Namen *Final Fantasy Anthology* Ende des Jahres endlich auch in Amerika. Etwas wird die Freude jedoch durch den Umstand getrübt, daß die US-Version nur zwei (*Final Fantasy V* and *Final Fantasy VI*) der ursprünglich drei Spiele enthält. *Final Fantasy IV* hat es vermutlich wegen der aufwendigen Übersetzungsarbeiten nicht mehr auf die CD geschafft.

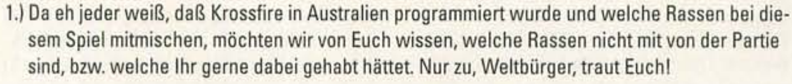


KKND2-GEWINNSPIEL

20 x KKND2 + Lösungsbuch für die PlayStation zu gewinnen!

Infogrames Deutschland, beziehungsweise ein dort in Lohn und Brot stehender, überaus großmütiger Product Manager (Danke Wolfgang D., vielen Dank, lieber Wolfgang), hat uns einen ganzen Karton Echtzeitstrategiespiele vorbeigeschickt und 'nen Packen Lösungsbücher auch gleich mit dazu. Da wir eh viel zu wenig Zeit haben, um uns mit langatmigen Strategiespielen auseinanderzusetzen, *KKND 2* in unserem Test aber ganz passabel abgeschnitten hat (85% ham 'wer ihm gegeben, hat's auch echt verdient), wollten wir Euch einfach eine Freude damit bereiten.

Da Wolfgang D. "Pseudofragen à la 'Wieviele Rassen gibt es bei KKND Krossfire' blöd findet" – und wir natürlich nichts machen würden, was eine Firma, die uns Preise zur Verfügung stellt, doof findet – haben wir uns folgenden Ausweg aus der Misere überlegt:Wer eines der zwanzig KKND-Pakete (PlayStation-Version von KKND 2 + Lösungsbuch von Modern Media) gewinnen will, antwortet einfach auf folgende beiden Fragen:



1.) Da eh jeder weiß, daß Krossfire in Australien programmiert wurde und welche Rassen bei diesem Spiel mitmischen, möchten wir von Euch wissen, welche Rassen nicht mit von der Partie sind, bzw. welche Ihr gerne dabei gehabt hättet. Nur zu, Weltbürger, traut Euch!

2.) Daß KKND für "Krush Kill 'n Destroy" steht, gehört quasi zur Allgemeinbildung. Wir hätten von Euch gerne ein paar Alternativvorschläge. Agent Axel kam auf "Killen, Kwälen, nackt Duschen", die Sanka – war eh klar – reimte "Komputer, Komputer, Nintendo Dreamcast", Christian D. fand "Kaffee, Kuchen nö Danke (lieber 'n Bier" ziemlich witzig und meine Wenigkeit hilft Euch mit "Kängurus kitzeln nur Dadaisten" auf die Sprünge. Wie dem auch sei, laßt Eurer Phantasie einfach freien Lauf. PS: Unser Oberindianer wollte auch noch seinen Senf dazugeben: "Kleine Kriminelle nageln Doris (ans Kreuz)". Ja, so isser unser Jan – ts, ts, ts ...

Von der Jury werden selbstverständlich nur nicht-rassistische und leserliche Antworten, und die auch nur bis zum 10.5.99 (Datum des Poststempels zählt) angenommen. Schreibt Eure Lösungsversuche einfach auf eine Postkarte und schickt sie her. Fax-Antworten sind uns natürlich ebenso willkommen (0 81 21 – 95 12 98). Leser mit Netzzugang können uns die Lösung wahlweise auch per Email zuschicken (dsauer@wekanet.de).

Die Postanschrift lautet:
Weka Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "Kreuzfeuer"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige dürfen auch bei diesem VG-Gewinnspiel nicht mitmachen. Dem Rechtsweg geht es auch nicht viel besser, der ist ebenfalls ausgeschlossen. Viel Glück, liebe Leut'!

Comand & Conquer 64 — N64

Echtzeitstrategiespiele stehen bei der Gaming Community hoch im Kurs, nur Nintendo-Jünger konnten bislang nie mitreden. Das soll sich nun durch die Umsetzung von Westwoods vier Jahre altem *C&C*-Dauerbrenner durch den Newcomer Looking Glass Studios ändern. Wie in diesem Genre üblich, kämpfen zwei verfeindete Gruppen, hier die demokratische NOD und die neofaschistische GDI, um die Weltherrschaft. Bevor Ihr in den Kampf zieht und Euer strategisches Geschick beweisen dürft, müßt Ihr in den meisten Missionen jedoch erst mal eine Basis errichten, Tiberium, den ultimativen Rohstoff, schürfen und Einheiten aufbauen. Dank dem Analog-Stick und der Möglichkeit die Kontrolle über bestimmte Einheiten einem Button zuzuweisen, läßt sich *C&C 64* sogar noch einfacher und schneller bedienen als per Point-und-Click-Methode auf dem PC. Durch die Unterstützung des Memory Expansion Paks kommt die neue 3D-Optik der Benutzeroberfläche richtig brillant rüber. Weitere Verbesserungen beinhalten massig Sprachausgabe und einige exklusive N64-Missionen. Da es für das N64 bekanntermaßen kein Link-Kabel, geschweige denn ein Modem als Zubehör gibt, wird sich der Multiplayer-Spielspaß eher in Grenzen halten, sofern die Splitscreen-Option überhaupt realisiert wird.





WELTNEUHEIT 1

Soeben ist von der Firma Blaze die erste 1MB-Memory-Card für das N64 mit LINEAR-Technik erschienen. Das heißt, Ihr könnt jetzt 1MB Speicher (498 Blöcke) nutzen, ohne auf der Karte irgendwelche Schalter umlegen zu müssen. Alle Spielstände werden im Menü des Spiels aufgeführt. Das Zubehörteil kostet ca. 30 Mark und ist bei den meisten großen Versendern, oder bei Karstadt, Hertie, ToysRUs etc. direkt erhältlich.

Legend of Legaia — PS

Ein sehr vielversprechender neuer RPG-Titel steht uns von den *Wild-Arms*-Machern im Herbst ins Haus. Das besondere an *Legaia* ist ein neues rundenbasierendes Kampfsystem, bei dem Ihr Euren Charakter wie in einem reinrassigen Beat'em Up selbst steuern könnt – Multi-Hit- und Killer-Combos inklusive.

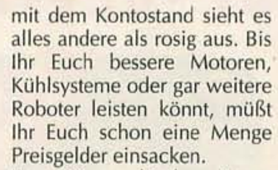
Die drei Hauptcharaktere, Vann (ein junger Nebel-Kämpfer)), Noa (bei Wölfen aufgewachsen) und Gahra (ein mächtiger Mönch), müssen das Rätsel um einen seltsamen Nebel lüften, der die Existenz ihres Volkes bedroht und aus guten Monstern böse gemacht hat. Was man auf alle Fälle schon jetzt mit Sicherheit feststellen kann ist, daß dieses Rollenspiel kein kurzer Spaß ist: Unzählige Geheimnisse, Sub-Games (ja, ja, auch hier darf gefischt werden) und Kampfhandlungen versprechen angenehme Unterhaltung.



SQUARE TEILT SICH

Squaresoft/Japan hat die größte Umstrukturierung seit Bestehen der Firma bekannt gegeben. Die Asien-Krise vom letzten Jahr hat auch die japanische Wirtschaft ins Straucheln gebracht (Rekordarbeitslosigkeit von 4,6%), so daß vor allem Luxusgüterproduzenten – Videospiele gehören schließlich in diese Kategorie, da "entbehrlich" – sehr viel kostenorientierter denken müssen. Hält man sich die exorbitanten Kosten, die Squares Produktionen teilweise verschlingen – FF VIII z.B. hat über 70 Millionen Mark gekostet – vor Augen, kann man den Schritt, die Firma in acht selbständige Teile aufzusplitten teilweise nachvollziehen. Jede der acht Mini-Square-Firmen ist in Bälde für sich selbst verantwortlich und muß Gewinn erwirtschaften. Es wird auch darüber nachgedacht, einzelne Dienstleistungen bei Mitbewerbern einzukaufen, um so die Kosten zu dämpfen. In Zukunft wird Squaresoft nicht mehr als zwei bis drei Titel pro Jahr launchen. Die Weiterentwicklung des Final Fantasy Movies ist hiervon jedoch nicht betroffen.

Star Wars: Episode I PS/N64





Nur wirklich eingefleischten Fans ist bekannt, daß die Geschichte des Star Wars-Universums nicht mit dem ersten Film begann, der veröffentlicht wurde. Statt dessen wurden von den geplanten Filmen nur drei (die jetzt Episode 4, 5 und 6 genannten) tatsächlich produziert, die Pläne für die restlichen Teile der Saga einstweilig auf Eis gelegt.
Was ist daran nun so interessant? Nun, der spätere Erzbösewicht Darth Vader ist ja bekanntermaßen Luke Skywalkers Vater Anakin. Er unterstand in den drei bislang bekannten Filmen Imperator Palpatine. Sein früherer Lehrmeister Obi-Wan Kenobi war selbst der Schüler eines Jedi namens Qui-Gon Jinn. Anakin, Obi-Wan und Qui-Gon sind drei der Figuren, um deren Schicksal und Entwicklung sich der neue Film dreht. Ein Teil von Episode 1 beschäftigt sich mit einem auf Tatooine stattfindenden Rennen, das statt Fahrzeuge auf sogenannte "Podracer" setzt, die an sich nur aus zwei riesigen Triebwerken und einer dazwischen aufgehängten Pilotengondel bestehen. Aus diesem Bereich des Films stammt das für Mai '99 geplante N64-Spiel *Star Wars Episode 1 – Racer*, das von Nintendo vermarktet wird. Eine PS-Version ist ebenfalls in der Mache.
Ihr schlüpft hierbei in die Rolle des Anakin Skywalker, der über einen aus Schrott zusammengebastelten Podracer verfügt, mit dem er am Rennen teilnehmen will. Zu Beginn steht Euch nur ein Reperatur-Droide zur Verfügung, der die im Spiel anfallenden Beschädigungen wieder ausbessert. Auch mit dem Kontostand sieht es alles andere als rosig aus. Bis Ihr Euch bessere Motoren, Kühlsysteme oder gar weitere Roboter leisten könnt, müßt Ihr Euch schon eine Menge Preisgelder einsacken.
Etwa 20 verschiedene Rennvehikel sind bis dato geplant, wobei noch eine Anzahl versteckter Gefährte erspielt werden kann. Da die unterschiedlichen Podracer nicht allesamt für menschliche Piloten ausgelegt sind, schlüpft Ihr im Rennen dann auch in die Haut der Alien-Fahrer.
Neben dem irrsinnig schnellen Racer wird bei LucasArts auch an einem Action-Adventure unter dem Titel *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung* gearbeitet, das allerdings nur auf der PS erscheint. In diesem schlüpft Ihr in die Hülle verschiedener Protagonisten aus dem Spiel, um einen Teil der Filmhandlung nachzuspielen. Dabei werden die Themen des Films in einzelne Missionen aufgebrochen, die es der Reihe nach zu bestehen gilt. So werdt Ihr in der Rolle des jungen Obi-Wan Kenobi durch die Sümpfe von Naboo wandern und auch die Prinzessin durch den verwinkelten (und von Kampfdroiden besetzten) Palast steuern. Das Geschehen wird in einer leicht nach hinten versetzten Vogelperspektive gezeigt, die für gute Übersicht sorgt. Damit dem Spieler bei den zahlreichen Kämpfen nicht allzu schnell die Motivation durch häufige Tode verloren geht, greifen einem die Entwickler etwas unter die Arme: Das Timing ist in vielen Fällen (Laserschwert gegen Blaster) soweit entschärft worden, daß zwar immer noch eine Menge Geschicklichkeit erforderlich ist, man aber auch "ohne Einsatz der Macht" gegen die Massen imperialer Kampfdroiden ankommt. Die über 4000 Zeilen Dialog werden übrigens von den gleichen Sprechern vertont, die auch im Film ihre Stimme erklingen lassen.

WELTNEUHEIT 2

Die Berliner Firma Activated hat für schlappe 60 Märker blau- oder schwarztransparente PS-Gehäuse im Angebot. Wer seiner Konsole im Frühjahr mal was gutes tun will, möge sich vertrauensvoll an jene Herrschaften wenden, entweder telefonisch (030 – 399 91 80) oder übers Netz (www.activated.de).



TUROK 2-Gewinner

In Ausgabe 03/99 haben wir Euch fünf läppische Fragen zu *Turok 2* gestellt, deren richtige Beantwortung die Teilnahme bei unserer großen Verlosungsaktion garantierte. Daß die Fragen gar nicht so läppisch waren, wie wir eigentlich dachten, stellte sich erst bei der Auswertung sämtlicher Einsendungen etwas später heraus: Mehr als die Hälfte der Einsender hatten nämlich falsche Lösungskarten oder -briefe eingeschickt. Den Vogel abgeschossen hat jedoch Martin G. aus Lahr, der sage und schreibe 41 Karten in einem Umschlag einschickte ("Mitteilung an den Empfänger: Bitte verteilen Sie beiliegende Karten im Verlosungstopf, so daß sie nicht alle auf dem selben Platz liegen"), jedoch mit keiner einzigen Karte in den gewünschten Topf kam, da jeweils die fünfte Frage falsch beantwortet worden war. Auch bitter: Martin war der einzige, der bei Frage 3 außer "Texas" auch "Utah" als teilweise richtig betrachtete, da die PC-Version tatsächlich dort entwickelt wurde.
Hier jedenfalls die offizielle Auflösung:
Frage 1: Die Farbe des *Turok 2*-Moduls ist sowohl in den USA als auch bei uns schwarz, was die meisten von Euch wußten.
Frage 2: Die Kinderstimme war die von Lisa Simpson, was auch kaum jemanden vor größere Probleme stellte.
Frage 3: Vermutlich die schwierigste Frage in unserem Quiz: Der Schnappschuß kam definitiv vor dem Iguana Office in Austin/Texas zustande, wo auch die N64-Version programmiert worden ist. Obschon Iguana ebenfalls ein Büro in Utah unterhält, konnten wir Antwort A leider nicht gelten lassen.
Frage 4: Der Held des Spiels heißt Joshua Fireseed – Antwort C wäre also richtig gewesen.
Frage 5: Auch nicht unkniffelig, es gab wie bei allen Fragen jedoch nur eine korrekte Lösung, und die verbirgt sich hinter Antwort B. Wer's nicht glaubt, der möge in der Spielanleitung nachschlagen. Gewonnen haben:
Je ein deutsches *Turok-2*-N64-Modul:
Karsten Mäke/Dessau, Jessica Wieczorek/Hilchenbach, Martin Huber/Königsbrunn, Sven Muschan/Bad Wimpfen, Hein Biermann/Marsberg.
Je einen Truok-2-US-Army-Seesack mit Zippo-Ersatz, T-Shirt etc.:
Susan Müller/Schmölln, Susan Mutz/Hannover, Markus Kuhlo/Grumbach, Sebastian W. Dillge/Mannheim, Markus Wegener/Hamburg.
Je einen mannsgroßen Pappaufsteller:
Anja Schultz/Bochum, Thorsten Thabe/Hannover, Josip Raguz/Stuttgart, Frank Klein/Neunkirchen-W.
Je ein Color-Game-Boy-Turok-2-Modul:
Heike Morgenstern/Ottweiler, Jörg Beumer/Münster, Sandra Wächter/Arzberg, Sebastian Radzinski/Rostock, Peter Petrovic/A-Frauental.
Je eine exklusive Acclaim-Musik-CD:
Micaela Karim/Berlin, Ralf Haag/München, Timi Koch/A-Wien, Christian Hönigl/A-Kapfenberg, Stefan Bock/Kiel, Gerald Siegel/A-Wels, HCLM Donders/NL-Waddinxveen, Peter Gasche/CH-Zürich, Alexander Bandinger/Gerbertshaus, Bianca Amerschläger/Seligenstadt, Sönke Mensing/Bad Honnef, Remy Guillaume/CH-Binningen, Juliane Nielsen/Besitz, R. Hoffmann/Braunschweig, Julia Winkler/Dudweiler, Andreas Scharf/Frankenberg, Benjamin Blum/Lautertal, Christian Kloiber/München, Michael Schwan/Detmold, Norman Münnig/München.
Herzlichen Glückwunsch!

Eagle One – Harrier Attack PS

In dieser für September geplanten Flug-Action-Sim schlüpft Ihr in die Rolle eines Piloten der US Marines, der im Kampf gegen einen Trupp Terroristen, die Hawaii gekapert haben, unterwegs ist. Netterweise dürft Ihr den 50. Bundesstaat auch zu zweit befreien (oder wahlweise gegeneinander kämpfen). Insgesamt 25 Missionen (fünf pro Insel) umfaßt das Spiel laut Infogrames, die Simis' (Tochterfirma von Glass Ghost) Action-Titel in Europa betreuen. Sobald die Londoner Programmierer eine halbwegs vernünftige Version bereitstellen, werden wir Euch näheres berichten.



Player's Choice N64

Platinum-Spiele jetzt auch bei Nintendo! So lautete letzte Ausgabe die Einleitung zu unserem Aprilscherz, der sich am Ende als gar nicht mal so doof herausstellen sollte: Am 23. April startet Big N nämlich auch in Europa sein Software-Sortiment "Players Choice". Den Auftakt machen *Mario Kart 64*, *Lylatwars*, *Wave Race 64*, *Snowboard Kids* und *F-1 World Grand Prix* für je 69,95 Mark. Den ersten fünf Titeln werden im Laufe des Jahres weitere N64-Spiele folgen. Bei allen handelt es sich um Bestseller, die in den Charts weit vorne gelandet sind. Wie begehrt diese Spiele auch nach Jahren noch sind, hat Nintendo bereits mit der Classic-Serie für den Game Boy und das Super Nintendo bewiesen. Diese Budget-Neuauflagen ließen die Verkaufszahlen immer rapide ansteigen. Sorry, daß aus den "versprochenen" 29 Mark nichts geworden ist, aber das wäre wirklich ein bißchen zu viel verlangt gewesen ...







Playcom





D Bestell 0361 - 49 29 300
Fax 0361 - 49 29 292

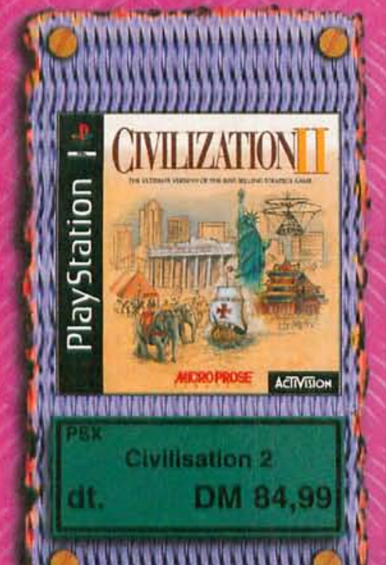
A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.





Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den akuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.











Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.



Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

*Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.*
-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.





Next Generation PlayStation

A GLIMPSE OF THE FUTURE

Die ersten brandheißen PS2-Infos hatten wir in die News der letzten Ausgabe gerade noch kurz vor Schluß "reinquetschen" können. Inzwischen können wir Euch natürlich weit mehr berichten:


Ken Kutaragi, Chefdesigner der beiden PlayStations



Nobuyuki Idei, Präsident der Sony Corporation


Teruhisa Tokunaka, Präsident von SCEI


An vier sich bewegenden, verchromten Objekten wurde das Reflection Mapping demonstriert.

Tokio, Japan, 2. März 1999, 14:00 Uhr. Aus Anlaß der 50millionsten verkauften PlayStation lud Sony ca. 1.500 ausgewählte Pressevertreter, Entwickler und Händler zu einer Gedenkfeier der besonderen Art ins "International Forum" nach Tokio ein. Das Event stand unter dem Motto "A Glimpse of the Future", was soviel wie "Ein Blick in die Zukunft" bedeutet.
Zu Beginn präsentierte **Teruhisa Tokunaka**, CEO (Chief Executive Officer) und Präsident von Sony Computer Entertainment, einen mehrminütigen Film über die größten Momente der PlayStation wie wir sie kennen. Außerdem gab sich **Nobuyuki Idei**, Präsident von Sony, im Laufe des Nachmittags noch die seltene Ehre, und verkündete, daß die "Next Generation PlayStation einer der Eckpfeiler von Sonys Geschäftsfeldern im nächsten Jahrtausend darstellt", was als kleine Sensation gelten darf, da Idei sonst nur mit Aufsichtsräten und Geschäftsführern des Sony-Imperiums verkehrt und fast nie öffentliche Ansprachen hält.
Als Moderator fungierte dagegen **Ken Kutaragi**, "Vater" und Chefkonstrukteur beider PlayStations, der auch den eigentlichen Grund der Zusammenkunft verkündete: "Wir sind hier, um uns ein Bild von der Zukunft zu machen und Ihnen unsere Gedanken zur PlayStation der nächsten Generation zu präsentieren". Die Demonstrationen von **Namco**, **Square**, **Polyphony Digital**, **From Software** und **Sony Computer Entertainment**, die dieser Ansprache folgten, übertraf – ja sprengte die Erwartungen sämtlicher Anwesenden. Dies ist um so bemerkenswerter, da alle Entwickler laut Sony nur drei Wochen Zeit hatten, die vorgestellten Demos zu erstellen.
Polyphony Digitals *GT2*-Producer trumpfte mit einer aufgepeppten *GT*-Version auf, die von der Qualität her der gerenderten Introsequenz aus *Gran Turismo* für die PS 1 entsprach. Sein Assistent fuhr dann sogar mit einem roten Mazda RX-7 auf einer der Nachtstrecken, um zu beweisen, daß auch die zuvor gezeigten Szenen alle wahrhaftig von der "Emotion Engine" in Echtzeit berechnet wurden. Atemberaubend!
Namco beeindruckte durch ein in Echtzeit berechnetes *Tekken*-Demo, bei dem zwei Mitglieder des Entwicklerteams auf die Bühne kamen, Jin und Paul Phoenix – so wie sie im gerenderten *Tekken 3*-Intro auftreten – auswählten und miteinander kämpften. Als Beweis, daß die Vorführer tatsächlich die Steuerung der *Tekken*-Charaktere übernommen hatten, war die ganze Zeit über eine Kamera auf ihre Hände gerichtet. Danach folgte eine hyperrealistische Sequenz mit Reiko Nagase, dem *Ridge-Racer*-Girl. Auch hier fühlte man sich sofort an die gerenderten *RR4*-FMVs erinnert.
Squaresoft hatte ebenfalls eine – in diesem Fall namenlose – Prügelszene mit acht Charakteren zu bieten, die vor allem durch die vielen bewegten Randobjekte begeisterte, sowie eine Neuauflage der Abschlußball-Tanzszene aus *FF VIII* (von CD 1), die frappierend an ein echtes Video erinnerte (Gesichtausdrücke, Bewegung der Kleider und Haare).
Das dritte Square-Video zeigte den Kopf eines alten Mannes, dessen Gesichtszüge – von einem Lächeln bis zu einem wutverzerrten Ausdruck – absolut lebensecht wirkten. From Software hatte dagegen eine eher makabre Sequenz mit torkelnden Skelettmännchen programmiert, wobei vor allem die Berechnung der Bewegungsabläufe gefiel.

Sonys Wellen- und Lichtbrechungsdemo


Diese bunten Bäusche (jeder besteht aus 900 polygonalen "Fasern") wurden am Ende von Sonys beeindruckendstem Demo vom Winde verweht.


Die Plastik-Boote in diesem Wasserbecken reagierten entsprechend den physikalischen Gesetzen, auch als das Wasser abgelassen wurde.





Kein Tekken-Renderfilmchen, sondern ein Kampf in Echtzeit!

SCEE konzentrierte sich dagegen nur auf einzelne Grafikeffekte, wie Lichtberechnung unter Wasser, Wellen, Transparenz, Wind, Reflexionen oder die Flugbahnen von Funken, welche physikalisch korrekt auf dem Boden aufprallen bzw. dort stellenweise wieder abprallen – selbstverständlich auch jeweils in Echtzeit berechnet.

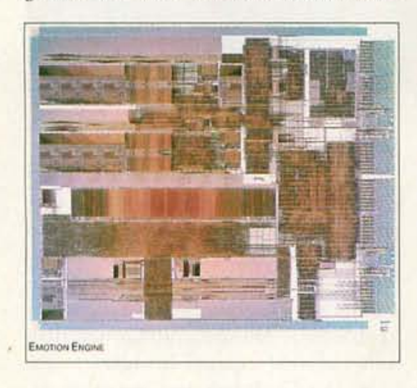
Da Screenshots nur halb soviel sagen wie bewegte Bilder, hier zwei URLs für Leser mit Netzzugang, damit Ihr Euch selbst von einigen der Anfang März in Tokio gezeigten Demos machen könnt:

http://psx.ign.com/news/7559.html
http://psx.ign.com/news/7139.html

Hinweis: Die Qualität dieser im Internet verbreiteten AVIs, MOVs oder MPGs entspricht natürlich nur zu einem Bruchteil der fotorealistischen Optik der echten NGPS-Demos, dennoch sind die (kostenlosen) Filmchen aus dem Netz einen Blick wert.

Emotion Engine

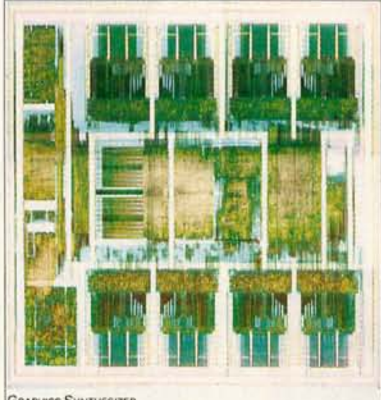
Den zusammen mit Toshiba entwickelten 128Bit-RISC-Chip, der im Inneren der NGPS schlagen wird, hat Sony als "Emotion Engine" bereits am 17. Februar 1999 auf der International Solid State Circuit Conference in San Francicso vorgestellt, einer Fachmesse für Mikroprozessorentechnik. Dessen Taktfrequenz wurde damals noch mit 250 MHz angegeben. Auf der "Blick-in-die-Zukunft"-



EMOTION ENGINE

Veranstaltung in Tokio etwa zwei Wochen später verkündete Kutaragi dann offiziell, daß es sich bei dem letztlich mit 300 MHz getakteten Prozessor tatsächlich um die treibende Kraft im Innern der PlayStation 2 handelt (im Vergleich: Dreamcast 200 MHz, N64 93,75 MHz, PS 1 33,86 MHz)

An seiner Seite werden gleich zwei sogenannte "Grafic Synthesiser" Ihre Arbeit verrichten, die Transferraten aufweisen können, die bis zu 20 mal so hoch sind wie die der besten aktuellen Grafikbeschleuniger für den PC! Zusammen mit der "Emotion Engine" entfalten diese Chips etwa die dreifache Leistung des gerade erst vorgestellten Pentium III Prozessors und sind in der Lage, über 16 Millionen texturierte Polygone – Licht- und Schattenberechnung, Filtering, Oberflächen-Rendering



GRAPHICS SYNTHESIZER

(Bezier) etc. bereits eingerechnet – pro Sekunde zu bewegen. Das Dreamcast schafft es im Vergleich dazu "nur" mit drei Millionen derartiger Polygone umzugehen, bei der PlayStation 1 sind es 300.000 und beim N64 nur 150.000. Auch bei der Ausstattung mit Arbeitsspeicher liegt die NGPS mit 32MB Direct Rambus RAM deutlich vor der Konkurrenz:

Dreamcast: 16MB (plus 8MB Video RAM und 2MB Sound RAM)
Nintendo 64: 4MB Rambus D-RAM (erweiterbar auf 8MB)
PlayStation 1: 2 MB (plus 1MB Video RAM, 512kb Sound RAM)

Abwärtskompatibilität und DVD

Die PlayStation 2 benutzt als I/O-Chip (zuständig z.B. für die Kommunikation zwischen Hauptprozessor und den Controller-Ports) einen Prozessor, der dem Kernstück der ersten PlayStation so ähnlich ist, daß alle "alten" Spiele auf Sonys neuer Superkonsole ebenfalls laufen. Dies trifft übrigens auch auf sämtliche Pads, Memory Cards und sonstiges Zubehör zu.

Die ersten PS2-Spiele werden wahrscheinlich noch in Form herkömmlicher schwarzen CD-Roms ausgeliefert, der Trend geht aber eindeutig in Richtung DVD-Roms, die im Durchmesser gleich groß sind. Während normale CDs eine Speicherkapazität von 650 Megabyte besitzen, passen auf eine DVD-Rom hingegen 4,3 Gigabyte an Daten (in Zukunft bei beidseitig beschriebenen DVDs sogar bis zu 17 Gigabyte). Der User kann deshalb in Zukunft riesige Spielwelten voller lebensecht animierter Bewohner und eine unendliche Vielzahl photorealistischer Texturen erwarten.

Die Probleme

Da der PlayStation-Nachfolger offensichtlich einen technischen Quantensprung darstellt, drängt sich die Frage auf, wer die neue Technik – in jeder Hinsicht – überhaupt beherrscht. Hinter vorgehaltener Hand bezweifelt selbst Sony, daß es momentan weltweit mehr als ein halbes Dutzend Entwickler gibt, die fähig sind mit "so viel" Hardware überhaupt umgehen zu können. Dann ist da das Preisproblem der Development-Kits: Gerade für kleine, unabhängige Studios sind deren Kosten (gerüchteweise über 50.000 Mark pro Stück) ein gewichtiger Hinderungsgrund. Bislang hat auch noch kein einziger westlicher Entwickler die Existenz von PS2-Dev-Kits bestätigt; die Rede ist von Sommer. Schwer vorstellbar, daß die Konsole noch dieses Jahr in Japan am Markt sein wird, wenn niemand bislang dafür entwickelt ...

Hinzu kommt die Unsicherheit bei der Chip- und DRAM-Produktion: Wenn Sony tatsächlich – wie Anfang März während der Präsentation angedeutet – zwei neue Halbleiterfabriken aus dem Boden stampfen muß, um die Versorgung mit 0.18 Mikrometer-Silizium sicherzustellen, dann könnte sich der Release leicht auch bis Mitte nächsten Jahres verzögern. In die Zukunft sehen kann natürlich niemand, aber früher als angekündigt ist bislang auch noch nie eine Konsole erschienen. Wir halten Euch auf dem Laufenden! *ds*



Reiko Nagase, das *RR4*-Babe wie sie leibt und lebt.



Gesichtsanimationen anhand einer Figur aus dem *Final Fantasy Movie*.



Und noch ein in Echtzeit berechnetes Square-Demo.



Prototyp des NGPS-Mainboards

TECH SPECS

Hauptprozessor	
"Emotion Engine CPU"	128Bit RISC
Taktfrequenz	300 MHz
Arbeitsspeicher	32MB
Cache	16KByte für Befehle, 8KByte + 16 KByte (ScrP) für Daten
Speicherbandbreite	3,2GB/Sekunde
Fließkommaleistung	6,2 GFLOPS
Bildverarbeitungseinheit	MPEG 2 Macroblock Layer Decoder
Bildverarbeitungsleistung	150 Millionen Pixel/Sekunde
Digital TV	DTV
VESA	maximal 1280 x 1024 Pixel
DMA	10 Kanäle
Grafikprozessor	
Graphics Synthesizer	150 MHz
Integrierter Speicher	4MB DRAM
Speicherbandbreite	48GB/Sekunde
Sprite-Darstellung	18,75 Millionen (8 x 8 Pixel)
Pixel Fill Rate	1,2 Gigapixel/Sekunde
Render-Funktionen	Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi- und Trilineares Filtering, Mipmapping, Antialiasing, Multipass Rendering

Tokyo Game Show Spring '99

In froher Erwartungshaltung der ersten PS2-Ankündigungen und heißem Dreamcast-Nachschub haben wir uns drei Tage lang für Euch die Füße auf der Frühlings-TGS wundgelaufen und insgesamt 420 neue Spiele gesichtet.



Armored Core - Master of Arena (From Software, PS)



Chocobo Racing (Square, PS)



Spriggan (From Software, PS)



Racing Lagoon (Square, PS) und Dancing Blade (Konami, PS)



Der erste Dämpfer folgte jedoch gleich auf den Fuß: Von der Next Generation PlayStation war auf der Messe rein gar nichts zu sehen – nicht der kleinste Hinweis, geschweige denn Screenshot von einem Spiel, das sich in der Entwicklung befindet. Dennoch war die Tokyo Game Show ein voller Erfolg: Es wurden jede Menge toller Spiele gezeigt – allen voran die Dreamcast-Titel, die mit Ausnahme von Sonys *Omega Boost* und Capcoms *Dino Crisis* der PlayStation klar die Schau stahlen. Obwohl bis auf Square (und Sony natürlich) jeder große Hersteller mindestens einen wirklichen Dreamcast-Kracher zu bieten hatte, war doch allgemein etwas Zurückhaltung in Bezug auf Segas neues Flaggschiff zu spüren. Die Softwarehäuser scheinen noch nicht so recht zu wissen, auf welches Pferd sie sich in Zukunft konzentrieren sollen. In puncto Masse hat die PS, auf der sich die Programmierer ja inzwischen besser auskennen sollten, als in ihrem Wohnzimmer, auf jeden Fall noch klar die Nase vorn: Auf jedes Dreamcast-Game kamen vier PlayStation-Titel. Im Vergleich zur letzten Game Show im Herbst '98 (Verhältnis 1:18!) hat die Entwicklungswut für Sega aber schier zugenommen. Laut offiziellem Pamphlet wurde die Messe von Sony, Sega und Nintendo ausgerichtet. Wo aber waren die N64-Macher? Nicht nur, daß Nintendo selbst nicht vertreten war, auch die Zahl der N64-Titel war blamabel niedrig – man kommt nicht drum herum: Das N64 ist in Japan endgültig in der Versenkung verschwunden. Nur mit dem Color GameBoy hält sich Nintendo in Nippon noch (aber nicht schlecht!) über Wasser. Eine Sensation wollen wir Euch gleich hier verraten: SNK und Capcom entwickeln *gemeinsam* ein Beat'em Up namens **SNK vs. Capcom**!!! SNK übernimmt dabei die Engine und Capcom stellt alle gewünschten Charaktere zur Verfügung. Mehr ist noch nicht bekannt. Die schlechte Nachricht dabei: Das Spiel wird für das Neo Geo Pocket erscheinen – hinsichtlich eines gemeinsamen Arcade- oder gar Dreamcast-Projekts hieß es dagegen lediglich: No Comment. Nun heißt's aber: Vorhang auf für die Highlights! Let the Show begin!

ASCII

Aus Platzgründen hier das ASCII-Lineup im Telegramm-Stil: Galerians (Space-Adventure, Sommer) -- **Wizardry – Dimguil** (RPG) -- **The Eternal Eden (RPG, April)** -- Panzer Front (Simulation, alle PS) -- **Derby Stallion** (Pferderennen – Saturn – draußen)

Soul Calibur (Namco, DC)

Atlus

Die Hauptattraktion im Atlus-Quartier war natürlich die spielbare Version von **Maken X** (DC, '99), in der man in bester 3D-Shooter-Manier allerhand gruselig mutierte Monster mit seinem Langschwert um die Ecke bringen durfte. Grafisch war die ausgestellte Version noch nicht sonderlich beeindruckend – immer im Vergleich zu sonstigen Dreamcast-Titeln gesehen. Es handelte sich jedoch noch um eine ziemlich früh anmutende Version. Von den beiden PS-RPGs **Devil Summoner Soul Hackers** (April) und **Persona 2** (Sommer) abgesehen herrschte jedoch gähnende Leere.

Bandai

Neben verschiedensten **Gundam**-Spielen zum 20. Geburtstag des Mechs gab es bei Bandai das furiose F/X-Action-Spektakel **Silent Bomber** und den gerenderten Resi-Clone **Countdown Vampires** zusehen. Karate-Freax beharken sich mit Mae Geri und Yoko Tsuki in der Karate-Sim (mit Training: Liegestütze & Co!) und Fischer freuen sich über **Bass Rise** (alle PS). Außerdem wurden zig neue Spiele für den GameBoy- und Neo-Geo-Pocket-Konkurrenten **Wonderswan** gezeigt (von Zug-Sims, Wrestling, RPGs, Jump'n'Runs bis hin zu RPGs und dem Kult-Klassiker **Space Invaders**). Der Clou: Das Gerät hat zwei Steuerkreuze, so daß entweder hochkant oder normal gespielt *werden kann*. Nachteil: Schwarzweiß only!



Carrier (Jaleco,

Capcom

Im *Street Fighter*-Lager wurde jeder Besucher sofort ins Steh-Kino "Survival Horror Theater" eingeladen, wo zwei

Konami: Drum Mania (Arcade) & Guitar Freaks (Arcade)

der absoluten Messe-Highlights als Video zu bewundern waren. In **Bio Hazard Code Veronica** (DC, Herbst) begleitete man Claire Redfield – den Star aus dem PS-Vorgänger – mit ihrer Shotgun durch einige in Echtzeit berechnete unterirdische Räume, die von der Qualität her nur minimal schlechter aussehen, als die gerenderten Tapeten im bisherigen Stil der Serie. Super kamen auch die detailliert verrottenden Zombies und der Marsch durch einen Tunnel im flackernden Licht Eures Zippos. Jeder, der das gesehen hat, war einhellig der Meinung, sofort eine Blindbestellung für das Game abzugeben. Nicht minder beeindruckend war der neueste Survival-Horror-Streich **Dino Crisis** (PS, Sommer), in dem Ihr ein Kommando weiblicher Elite-Soldaten auf einer verlassenen Insel in den Kampf gegen verschiedenste Dinosaurier im Jurassic-Park-Ambiente führt. Vor allem die Sequenz, in der Ihr auf einer Brücke vor einem T-Rex flüchtet, der nebenher läuft und nach und nach Teile selbiger mit seinem




D2 (Dremcast)

mächtigen Kiefer herausreißt, sorgte für Begeisterung. Beim Grafik-Stil blieb man *Resident Evil* mit vorgerenderten Backgrounds und umschaltender Kamera treu. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll für die PS auch noch ein echtes neues **Bio Hazard**-Abenteuer (Untertitel **Nemesis**) in der Mache sein. Auch Beat'em-Up-Fans wurden nicht enttäuscht. Auf dem Dreamcast zeigte Capcom mit den bereits veröffentlichten **Power Stone**, **Marvel vs Capcom** (siehe Import-Test, DC-only) und einer Version von **Street Fighter Zero 3** (Sommer, auch für den Saturn angekündigt) Flagge. Außerdem ist eine Umsetzung des neuesten Arcade-Hits (enorm beliebt in Tokios Spielhallen!) **Jo Jo's Bizarre Adventures** (PS, DC) geplant. Das Besondere an diesem Fighter ist neben den Top-Animationen, daß jeder der zwölf Abenteurer (alle komplett neu) über einen Begleiter verfügt – sei es in Form von Schatten, Geistern, Energiestrahlen, Blitzen oder Sandfiguren – der tatkräftig bei Euren Combo-Orgien eingesetzt werden will. Ebenfalls schlagkräftig zur Sache geht's bei **Justice Academy 2** (PS, Sommer) (*Rival Schools 2*). Als einziger großer Publisher unterstützt man übrigens noch den Saturn mit dem exklusiven 4MB-Ram-unterstützten *Golden Axe*-Clone **Dungeons & Dragons Collection** (draußen). **Street Fighter 3: Third Strike**, die neueste Arcade-Inkarnation der *SF*-Serie – immer noch im klassischen 2D-Design – rundete das Line-Up des renommierten Spielhallenveteranen ab.

Enix

Welches RPG hat in Japan einen noch größeren Fankreis als die *Final Fantasy*-Serie? Richtig: *Dragon Quest* von Enix. Als die Pforten für das 32-Bit-Debut *Dragon Quest VII* (PS) geöffnet wurden, konnte man sich entsprechend vor dem Andrang kaum mehr retten. Ihr durchstreift hier immer noch in einer isometrischen Perspektive in klassisch gezeichneter Grafik (vgl. z.B. *Legend of Mana*) Eure Fantasy-Welten. Daneben verblaßte einfach alles: Das RPG **Planet Laika**, das Dance-Sequel **Bust a Move 2** (April, bei uns *Bust a Groove* und nicht zu verwechseln mit Taitos/Acclaims *Bust a Move*, das in Japan *Puzzle Bobble* heißt, alles klar?) und schließlich der amüsante Fun-Racer **Pop'n' Thanks** (alle PS).

From Software

Aus dem *King's Field*-Lager gab es einige interessante Neuigkeiten zu vermelden. Auf Sonys Maschine sprang man einerseits auf den Grusel/Horror-Zug mit **Echo Night** (gute Ansätze mit einer Real-Time-3D-Engine) auf und versorgte auf der anderen Seite die 3D-Action-Adventure-Fans mit dem futuristisch anmutenden Special-Effects-strotzenden **Spriggan: Lunar Verse** (Juni). Star des Stands war jedoch eindeutig der Dreamcast-Fighter **Frame Gride**, bei dem sich zwei Cyborgs/Roboter in völlig freiem Gelände (auch in luftiger Höhe) duellieren – bei zwei Spielern via Splitscreen. Obwohl der Titel deutliche Anleihen bei Taitos *Psychic Force*-Serie zeigt, machte ein Probespiel mächtig Laune. Komplettiert wurde das Programm von From Software vom Mech-Sequel **Armored Core: Master of Arena** (PS, draußen), das jedoch keine spielerischen Glanzlichter zu setzen vermochte.


Lord of Fist (Media Works, PS)

Genki

Die Leute hinter der Dreamcast-Konvertierung von *Virtua Fighter 3tb* hatten nur ein einziges Spiel zu bieten, das es jedoch in sich zu haben scheint. Nach einer kurzen Runde zu urteilen, hat der Dreamcast-Racer **Shoutokou Battle: The End of the Century Cowboys** (Mai) in Sachen Optik sehr wohl mit dem Bizarre-Projekt **Metropolis Street Racer** (siehe Preview) mithalten. Die Straßenlaternen und Tunnelbeleuchtungen erzeugen herrliche Lichtreflexionen auf den japanischen Sportwagen, wenn man durch die Häuserschluchten rast. Die Steuerung gab sich jedoch als ziemlich zickig und widerspenstig – die Boliden waren nur schwer auf der Straße zu halten. Racing-Fans sollten sich diesen Namen dennoch merken.

Jaleco

Den reinrassigsten *Bio Hazard*-Clone außerhalb der Capcom-Gefilde hatte wohl Jaleco mit seinem **Carrier** (DC,


Pop'n'Thanks

Jo Jo's Bizarre Adventure

Dragon Quest VII


Fatal Fury Wild Ambition

SHOW-KURIOSITÄTEN



Zwei echte TGS-Kuriositäten wollen wir Euch natürlich auch nicht vorenthalten. Nummer Eins kommt von Escot (schon mal jemand was von dieser Company gehört?) heißt *Neues* (ja, wirklich!), ist für die PlayStation und wird im Promo-Booklet mit astreinem Deutsch beschrieben (siehe Pic): "Sie ist eine kleine Puppe geborene von der Dunkelheit" – man sollte nicht immer Sake an die Deutsch-Studenten der Uni Tokio verteilen!
In der Merchandise-Halle konntet Ihr – sofern Ihr volljährig seid – absolut authentisch aussehende Luftdruck-Waffen aller Art kaufen: Uzis, Kalaschnikows, Assault Rifles, Magnums usw., mit denen Ihr garantiert am Flughafen Narita als krönender Abschluß des Messebesuchs verhaftet worden wärt.

Sommer) zu bieten. Wir konnten erstmals Hand anlegen an die Eingreiftruppe, die mit Waffengewalt in einen von einem mysteriösen Virus befallenen Flugzeugträger für Ordnung sorgen soll. Was wir auf unserem kurzen Streifzug (die Spielzeit war auf zehn Minuten begrenzt) durch Maschinenräume und Schlafkojen gesehen haben, wäre wohl ein echtes Festmahl für die BPjS: Kommt Ihr einem Zombie zu nahe, öffnet sich dessen Brustkorb und seine Rippen schnellen wie Dolche heraus und bohren sich in Euch. Da hilft nur eins: Die Uzi entsichern und hoffen, daß noch genug Patronen im Magazin sind! Grafisch wußte **Carrier** mit seiner Mischung aus vorgerenderten und in Echtzeit berechneten Backgrounds sehr zu gefallen. Wir sind schon ganz heiß auf die fertige Version, die für Sommer angekündigt ist. Für den debilen Japaner hatte Jaleco auch eine Dreamcast-Schulmädchen-Sim im Programm. Rennspiel-Fans werden mit **Option Tuning Car Battle 2** (PS, bereits draußen). Tüftel-Liebhaber müssen mit **Tetris Plus Challenge** (PS, draußen) noch ein weiteres *Tetris* ertragen und Hobby-DJs vergnügen sich an **Visual & Music Slap** (Arcade), einem dreisten *Beatmania*-Clone.

Bust a Move 2 (Enix, PS) und Saga Frontier 2 (Square, PS)

Tokio Game Show in Zahlen

	TGS '99 Frühling	TGS '98 Herbst	TGS '98 Frühling
Anzahl Aussteller	82	92	93
Gezeigte Titel	420	354	442
– davon in Prozent für			
PlayStation	43.3	54.0	52.7
Dreamcast	11.0	3.1	--
Nintendo 64	2.9	5.1	3.6
Sega Saturn	2.1	7.3	17.0
GameBoy	10.7	12.2	4.3
Wonderswan	9.8	--	--
Neo Geo Pocket	5.7	2.3	--
Neo Geo (CD)	0.5	0.3	0.9
Andere (PC, Mac Super Famicom etc.)	14.0	15.7	21.5
Prozentuale Aufteilung nach Genres			
Simulation	23.2	24.1	19.7
RPG	13.2	13.5	14.4
Action	12.5	11.1	13.7
Adventure	9.9	8.9	14.2
Sport	6.4	3.5	5.7
Rennspiel	5.2	4.9	5.0
Puzzle	5.9	4.1	5.7
Shooter	3.8	3.0	4.7
Rest (Dance, Casino etc.)	19.9	26.9	16.9

Konami

Bei Konami sind sie völlig durchgeknallt – so zumindest der erste Eindruck vom Stand. Überall springen tanzwütige Japaner auf bepfeilten Fußmatten im Takt von Dancefloor-Beats herum oder spielen Gitarre und Schlagzeug. Kurzum: Die *Metal Gear Solid*-Väter haben den Schwerpunkt ihres Line-Ups auf die in Nippon derzeit boomenden Music-Games gelegt. Im Arcade-Bereich waren **Guitar Freaks** und **Drum Mania** präsent, an denen man in ein authentisches Schlagzeug trommeln bzw. echte Gitarren in die Hand nehmen und seine Beats/Riffs zum Besten geben konnte. Apropos Beat: In der DJ-Simulation **Beatmania** (Arcade, PS, GB, Wonderswan – draußen bzw. April) konnte in verschiedenen Versionen und Updates (Gottamix, 3rd Mix etc.) in die Mischpult-Tasten gehämmert und der Plattenteller rotiert werden. Mehr auf die Aerobic-Schiene setzt dagegen **Dance Dance Revolution (2nd Mix)** (Arcade, PS, April), bei der die müden Zocker-Beinchen nach den Vorgaben auf dem Screen zwischen vier (PS) bzw. acht (Arcade) Feldern hin- und herhopsen müssen, um hochzählende Dance-Combos zu schaffen. Die passende Fußmatte für die Heimversion wird übrigens separat zum Spiel für ca. 5.800 Yen (etwa 90 Mark) angeboten werden. Den Dreamcast-Senso-Ableger **Pop'n'Music** (auch für PS angekündigt) besprechen wir im Import-Test in dieser Ausgabe genauer. Hat Konami denn daneben auch 'normale' Spiele gezeigt? Yep: Wie die japanische Version von Gruselschocker **Silent Hill** anmutet, könnt Ihr in unserem Preview ausführlich nachlesen. Für die PS zeigte man noch das deutlich vom mittlerweile indizierten Activision-Ninja-Spektakel und von Squares *Bushido Blade* inspirierte fernöstliche Epos **Dancing Blade: Tears of Eden** (PS, März), das Taucher-Game **Dolphin's Dream** (hierzulande **Diver's Dream** – siehe Preview in der letzten VG, draußen), die Sport-Games **NBA Power Dunkers 4**, **NHL Blades of Steel** und diverse uninteressante Pferderenn- und Schulmädchen-Simulationen. Neben Sunsoft war Konami übrigens der einzige Hersteller, der noch Spiele für das arme N64 in petto hatte, das in


Dino Crisis (Capcom, DC)


Frame Gride (From, DC)

Japan (im Gegensatz zu den USA allerdings!) mittlerweile keinen Pfifferling mehr wert ist. Dabei waren für Nintendos Modulfresser wirkliche Perlen geboten: **J-League Perfect Striker 2** (**International Superstar Soccer 64 2**), das Agenten-Epos **Hybrid Heaven** und das Basketball-Sequel **NBA in the Zone 2**. Ja und für Dreamcast? Auch da hat Konami noch einen Leckerbissen parat: **Air Force Delta** zählt schon in der gezeigten Version mit seinem Top-Aircraft-Design, Wahnsinns-Optik und einer Killer-Framerate zu den besten Action-Flug-Sims, die je auf Konsolen erschienen sind. Von dem in der Gerüchteküche heiß diskutierten DC-*Castlevania* war jedoch nichts zu sehen – möglicherweise, weil sich das Spiel bei Konami USA in der Entwicklung befindet.

Media Works

Neben einer Reihe belangloser Japano-Spielchen war **Lord of Fist** (PS, Juli) (in Deutschland von THQ bislang unter dem Namen *Shaolin* vermarktet) ein Probespiel wert. Man konnte in diesem 3D-Beat'em-Up simultan gegen drei Gegner antreten – was natürlich die Orientierung ordentlich erschwerte, aber nach etwas Übung gutes Gameplay verspricht. In der fertigen Version sollen sich bis zu sieben (!) Gegner gleichzeitig beharken können. Da sind wir ja mal gespannt!

Namco

Vom Namco-Stand gab es zumindest eine kleine Sensation zu vermelden: Der PlayStation-Haus-und-Hof-Entwickler zeigte mit einer beeindruckend guten Version des Arcade-Smash-Hits **Soul Calibur** (Nachfolger von *Soul Edge/Blade*) auf der neuen Hardware des Erzfeinds Sega Flagge. Für Insider relativiert sich dieser "Dolchstoß in Sonys Rücken" insofern jedoch etwas, als daß diese zweiteilige Waffen-Beat'em-Up-Reihe in Japan bei weitem keinen so exzellenten Ruf hat wie z.B. **Tekken**. Würde jedoch ein neues *King of Iron Fist*-Turnier für das Dreamcast angekündigt – die Hütte würde nach Meinung vieler Messebesucher brennen bei Sony. Ruf hin oder her, die gezeigte frühe Version haute Fighting-Fans in punkto Perfektion förm-

lich von den Socken – es sieht nach einer 1:1-Umsetzung aus! Der Rest der Namco-Palette war dann aber wieder PS-exklusiv: Action-Freunde konnten den dritten Teil der **Ace Combat**- (hierzulande *Air Combat*) Reihe mit dem Untertitel **Electrosphere** an ca. 20 Monitoren ausführlich probespielen. RPG-Freunde freuen sich auf das opulent wirkende **Dragon Valor**. Das Baseball-Spielchen **World Stadium 3** (April) dürfte bei uns eher auf weniger Interesse stoßen. Interessant werden könnte auf jeden Fall noch der Shooter **Star Ixiom**.

Riverhillsoft

Voller Vorfreude ergriff ich bei den *Overblood*-Jungs das PS-Pad, um eine Runde **Abe '99** zu zocken, nur um nach wenigen Momenten enttäuscht feststellen zu müssen, daß es sich hierbei lediglich um GTs *Abe's Exxodus* handelt, dem einfach ein neues Namenskleid übergestülpt wurde. Ansonsten gab es von der schon im Februar veröffentlichten Simulation **World Neverland 2** rein gar nichts zu sehen.

Sega

Im monumentalen Sega-HQ dieser TGS flimmerten auf einer riesigen Videoleinwand die kommenden Dreamcast-Hits aller Third-Party-Hersteller über den Screen (u.a. Tecmos **Dead or Alive 2**, das kurz zu sehen war, super ausschaute, aber von Tecmo selbst noch nicht offiziell angekündigt ist – ein Interview mit den Entwicklern ist für die nächste VG geplant) während ein VJ die Stimmung mit Dancefloor-Beats anheizte. Die eigenen Titel sollten dabei aber beileibe nicht zu kurz kommen. Unangefochtener Star war **Shen Mue** (August), das nun gerüchteweise in drei Teilen ausgeliefert werden soll (um die hohen Produktionskosten wieder reinzuholen?). Spielbar waren mehrere Szenen, in denen Ihr in einem Hinterhof mit allen Martial-Arts-Künsten eine Gang von Straßenschlägern zur Raison bringen müßt. Die Choreographie und Animation der Moves gehört dabei zum Besten, was je in diesem Genre zu sehen war. Wer gedacht hat, **Tekken** sei das Nonplusultra, muß umdenken! Das Steuerungssystem war sehr abwechslungsreich: Einmal mußte nur ganz *Dragon's Lair*-like die richtige Taste (wird eingeblendet) im richtigen Augenblick gedrückt werden, damit sich der Held den nächsten Bösewicht gebührend vorknöpft, in der nächsten Szene dürft Ihr dann völlig frei agieren. Ferner mußte man in einer Adventure-Sequenz durch Herumfragen und Lösen von Rätseln eine bestimmte Person in den belebten Straßen Hong Kongs finden. Wenn man bedenkt, daß das nur ein winzig kleiner Ausschnitt des gesamten Gameplay-Konzepts ist, hat **Shen Mue** das Potential zu einem Überflieger-Spiel. Auch Warps **D2** scheint an Gore/Splatter-Effekten merklich zuelegt zu haben: In einem Video war eine Frau in einer arktischen Hütte zusehen, von der ein Monster Besitz genommen hat: Herauswuchernde Tentakeln, Spinnenbeine aus dem Kopf etc. – ich hätte mein Curry doch etwas später essen sollen... Die Qualität der Sequenzen war nichtsdestotrotz ziemlich beeindruckend und weist deutliche Parallelen zu Carpenters Horrorfilm "Das Ding aus einer anderen Welt" auf – wenn nur das Spiel selbst endlich kommen würde! Die beiden Top-Hits **House of the Dead 2** und **Blue Stinger** besprechen wir bereits in der Import-Corner. Außerdem wurde mit **Get Bass** (April) eine Angelsimulation gezeigt, für die ein eigener Controller entwickelt wurde. Rennspiel-Junkies kommen auch nicht zu kurz: Der F1-Racer **Super Speed Racing** macht Ubi Softs *Monaco GP Racing Simulation 2* Konkurrenz und ein noch namenloser Motorrad-Racer schickt Euch im *Manx TT*-Stil um malerische Küstenstraßen. Weiter von Sega selbst für das Dreamcast zu sehen: Die eher unspektakulären B-Titel **Let's make a Professional Soccer Club**, **Let's make a Professional Baseball Team** (wie wär's mit "Laßt uns einen Profi-Namensgeber engagieren"?) sowie der Wrestling-Thrash **Giant Glam Wrestling**. Nicht gezeigt, aber angekündigt wurde schließlich die Arcade-Umsetzung des Nachfolgers eines indizierten Saturn-Titels um eine Trilogie, in der Bruce Willis die Hauptrolle spielt.



Die mysteriöse Seaman-Präsentation (Dreamcast)


Cool Boarders (UEP Systems, DC)

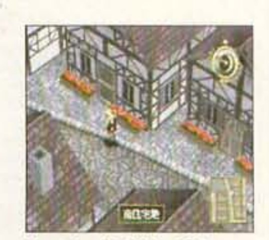
SNK

Der große kleine Star am opulenten SNK-Stand (genauso groß wie Sega und Sony!) war neben den Skatern, die alle halbe Stunde eine kleine Showeinlage auf der extra eingerichteten Halfpipe gaben, eindeutig das am 18. März in Japan veröffentlichte Handheld Neo Geo Pocket Color mit dem parallel dazu gezeigten Wireless Communication Set, mit dem zünftige Link-Duelle künftig ohne lästigen Kabelwirrwarr vonstatten gehen sollen – sehr praktisch z.B. in der U-Bahn! An Spielen zeigte man für den GameBoy-Konkurrenten die Beat'em-Up-Sequels **King of Fighters R-2** und **Samurai Shodown 2**, das sehr interessant werden zu scheinende Tauchergame **Dive Alert**, eine Pocket-Ausgabe des Hits **Metal Slug** mit dem Untertitel **First Mission**, ein Pferderennen namens **Neo Derby Champ**, den All-Time-Puzzle-Favoriten **Mini Puzzle Bobble**, das Kicker-Sequel **Neo Geo Cup '98 Plus** und neben einigen belanglosen Casino-Sims eine Reihe weiterer eingefärbter Titel. Auf dem Dreamcast machte eine frühe 40-Prozent-Version von **King of Fighters: Dream Match 1999** (Mai) Furore, das trotz der verwirrenden Namensgebung kein echter Nachfolger vom Neo-Geo-Kracher *KoF '98* ist, sondern eine moderat abgewandelte Version mit 3D-Backgrounds und VMS-Support. **King of Fighters '98** selbst erscheint





SNKs Neo Geo Pocket Color ist DC-kompatibel und kann in Bälde drahtlos gelinkt werden.


Vampire (Artdink, PS): Klassisches Adventuer in isometrischer Perspektive mit Gruseleinschlag - Horror war trendy auf der Frühlings-TGS!


Cyber Org (Square, PS): Effektgeladener 3D-Shooter, ab April in Japan erhältlich


Get Bass (Sega, DC)



MARO

VIDEOSPIELE

WWW.MARO-GMBH.COM

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.

BEI ANNAHME- -VERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.

LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT.

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.

KOMPLETTE LISTE ALLER FIGUREN UND MERCHANDISE PRODUKTEN IM INTERNET UNTER www.maro-gmbh.com

LAGERWAREN WERDEN NOCH AM TAGE DER BESTELLUNG VERSCHICKT

IMPORTED DVD VIDEOS

Armageddon Dir Cut	soon	Blade	69,90 DM	DTS DVD's	
Deep Impact	69,90 DM	Rush Hour	69,90 DM	The ultimate In Sound	
Phantoms	69,90 DM	Soldier	59,90 DM		
The Big Hit	69,90 DM	Tekken Motion P.	69,90 DM	Dantes Peak	79,90 DM
Out of Sight	69,90 DM	Slums of Bev. Hills	69,90 DM	Waterworld	79,90 DM
Jacky Chans Who iam	69,90 DM	Futuresports	69,90 DM	Daylight	79,90 DM
Ronin	69,90 DM	Antz	69,90 DM	The Jackal	79,90 DM
Carpenters Vampires	69,90 DM	Ever after Cinderella ...	69,90 DM	Dragonheart	79,90 DM
Legionaire	69,90 DM	I know ... last summer	69,90 DM	Born on 4th July	79,90 DM
Fatal Fury Motion P.	69,90 DM	Meet Joe black	69,90 DM	Dance with wolves	79,90 DM
Cube	69,90 DM	Dragonballz Arrival	69,90 DM	Shadow	79,90 DM
Snake Eyes	69,90 DM	Pleasantville	69,90 DM		
Urban Legends	69,90 DM	American Hist. X	69,90 DM		
Trueman Show	69,90 DM	Siege	soon	Komplette Liste aller	
He got Game	69,90 DM	A Bugs life	soon	lieferbaren DVD'S finden Sie	
Rounders	69,90 DM			auf unserer Homepage	
South Park 1-4 je	59,90 DM	Andere auf Anfrage ...		www.maro-gmbh.com	



VIDEOGAMES FOR PSX , NEO GEO , NG POCKET & DREAMCAST

DREAMCAST

Dreamcast hk	699,90 DM
Dreamcast jp	729,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
PAL Converter	79,90 DM
SVHS Kabel	89,90 DM
Evolution	169,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	159,90 DM
Sega Rally 2	149,90 DM



Pen Pen	99,90 DM
Power Stone	149,90 DM
Godzilla	99,90 DM
Incoming	169,90 DM
Blue Stinger	149,90 DM
Geistforce	169,90 DM
Sonic Adventures	169,90 DM
Sengoku	79,90 DM
Seventh Cross	99,90 DM
Tetris	139,90 DM

NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Kombat	19,90 DM
Basball Stars	39,90 DM
Double Dragon	49,90 DM
Fatal Fury Real Bout2	99,90 DM
Galaxy Fight	29,90 DM
King of Monsters 2	19,90 DM
King of Fighters 95	39,90 DM
King of Fighters 98	119,90 DM
Last Blade	79,90 DM



Mah Jong Story	19,90 DM
Metal Slug 2	139,90 DM
Ninja Combat	29,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Riding Hero	29,90 DM
Soccer Brawl	19,90 DM
Savage Reign	29,90 DM
Super Sidekicks 3	39,90 DM
Super Baseball 2020	19,90 DM
Super Spy	19,90 DM
World Heroes Perfect	29,90 DM

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation Dual Shock Pakage	249,90 DM
Antennenkabel	29,90 DM
Controller	29,90 DM
Controller Dual Shock	59,90 DM
Memory Card	29,90 DM
RGB Kabel	29,90 DM
Abes Exodus	89,90 DM
Breath of Fire 3	99,90 DM
Blaze 'n 'Blade	99,90 DM
Bust A Move 4	79,90 DM
Crash Bandicoot 3	99,90 DM
Driver	109,90 DM
F1 Racing Sim. 2	79,90 DM
FIFA Soccer 99	99,90 DM
Grandstream Saga	99,90 DM
KKND 2 Krossfire	99,90 DM
L. of Kain Soulreaver	109,90 DM
Metal Gear Solid incl. Silent Hill Demo	99,90 DM
Metal Gear Solid Premium Pack	159,90 DM
Need for Speed 4	99,90 DM
NFL Extreme	99,90 DM
Premiere Manager 99	99,90 DM
Popoulos	89,90 DM
Ridge Racer TYPE 4	99,90 DM
Running Wild	89,90 DM
Wild Arms	99,90 DM

NEO GEO POCKET

NEO GEO Pocket	109,90 DM
King of Fighters 98	69,90 DM
Samurai Shodown	69,90 DM
Neo Geo Cup 98	69,90 DM
Pocket Tennis	69,90 DM
Baseball Star	69,90 DM
Puzzled	69,90 DM





ALIEN 4
JE FIGUR 39,90

SNK NEO GEO POCKET
COLOR
249,90 DM



KING OF FIGHTERS
POCKET - COLOR
109,90 DM

Stuttgart
MARO VIDEOSPIELE
Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425

Ulm
MARO VIDEOSPIELE
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756

Reutlingen
MARO VIDEOSPIELE
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045

Spaichingen
MARO VIDEOSPIELE
Obere Wiesen 1
beim Grosso
78549 Spaichingen
Tel. 07424 503 763

Erlangen
MARO VIDEOSPIELE
Göthestr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881

Baden Baden
MARO VIDEOSPIELE
Büttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax 07221 335 68

Ludwigsburg
MARO VIDEOSPIELE
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg
STAGE 1
Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G.
Mundburger Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

ACTION FIGURES


TEKKEN 3
JE FIGUR 39,90
NINA & XIANDU JE 19,90


AKTE X
JE SET 39,90


VIRUS
JE SET 39,90





KISS T. EDITION
JE FIGUR 39,90


RESIDENT EVIL
JE SET 19,90


TOMB RAIDER
99,90 69,90





METAL GEAR S.
JE 39,90


C. BANDICOOT
JE 39,90





SPAWN
JE 39,90


MOVIE MANIACS
JE 39,90

IMPORTED MASKS & HELMETS


JASON DELUXE 99,90 DM


JASON 39,90 DM


MICHAEL MYERS 79,90 DM


SPAWN CYBER VIOLATOR 79,90 DM


HORROR L.FACE MASKE 79,90 DM


SCREAM 2 MASKE 39,90 DM

VADER HELM 149,90 DM


BOBA FETT HELM 149,90 DM

EMPEROR MASKE 129,90 DM

EWOK MASKE 129,90 DM


STORMTROOPER HELM 149,90 DM

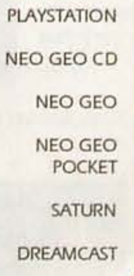

TUSKEN RAIDER MASKE 119,90 DM


YODA MASKE 129,90 DM


FREDDY MASKE 99,90 DM
HANDSCHUH 49,90


SCREAM ANZUG 99,90 DM


SPAWN ANZUG 99,90 DM



DVD VIDEOS
GAMEBOY
NINTENDO 64
PLAYSTATION
NEO GEO CD
NEO GEO
NEO GEO POCKET
SATURN
DREAMCAST

VERSAND HOTLINE
(Mo.-Fr. 10 - 18 Uhr)
07151 956 46 46

in einer Special-Variante (u.a. mit Art Gallery) auch für die PS, genauso wie die Umsetzung des Hyper-Neo-Geo-64-Polygon-Fighters **Fatal Fury Wild Ambition** (Juni), die in der Arcade-Fassung ausgestellt war. Das PS-Adventure **Athena** (siehe Import-Test) war zum Zeitpunkt der Messe bereits zu kaufen. Der einzige neue 16-Bit-Neo-Geo-Titel war **Metal Slug X** (draußen), ein Remix von *Metal Slug 2* mit anders eingefärbten Stages, vertauschten Boß-Gegnern, einer neuen Waffe und ein paar neuen Gegnern (witzig: Mumien-Hunde), den wir mal eben nebenbei durchgespielt haben. Abgeschlossen wurde die breitgefächerte SNK-Palette für fünf Konsolen von einer Neo-Geo-CD-Fassung des in der VG 4/99 getesteten Prüglers **The Last Blade 2** (April).



Noch namenloses Karate (Bandai, PS)



King of Fighters R-2 (SNK, Neo Geo Pocket Color)

Sony

Das erste Ziel jedes Messebesuchers in freudiger Erwartung von Next-Generation-PlayStation-Titeln oder wenigstens Fakten und Demos war natürlich der Sony-Stand. Gemessen an diesem Anspruch war das Gebotene eine herbe Enttäuschung. Rund herum standen Aufsteller mit dem Hinweis, von der PS 2 wäre auf der TGS nichts zu sehen. Auch die für die "Standard"-PlayStation gebotene Spielepalette war der Stellung des Marktführers nicht würdig. Gezeigt wurde die Japano-Fassung des hierzulande schon längst abgefeierten Knuddel-Jump'n'Runs **Spyro the Dragon**, **Um Jammar Lammy**, der Nachfolger der **Parappa the Rappa**-Gurke und das einzige Highlight, der sehenswerte Space-Shooter **Omega Boost** (siehe Preview).



Am zweiten und dritten Tag ist auf der TGS die Hölle los, da die Messe dann öffentlich ist: Für uns arme Journa-listen heißt es dann, brav warten vor jedem Spiel.

Silent Bomber (Bandai, PS)



Metal Slug X (SNK, Neo Geo)



Square

Am Square-Stand kam dank der mannigfaltigen Spieleperlen – hauptsächlich Nachfolger oder Ableger von Hit-Serien und alles exklusiv für die PlayStation – wirklich Freude auf. Am beeindruckendsten war vielleicht aufgrund der ungewöhnlichen Konzeption als Rennspiel-RPG **Racing Lagoon** (Ende Mai). Als Anführer einer Gang müßt Ihr hier durch eine Großstadt brettern, in der es analog zu einem Kampf in z.B. *FF VIII* zufällig zu Konfrontationen mit anderen Piloten kommt, die dann auf der Straße ausgefahren werden – Erfahrungspunkte inklusive. Die Engine des Rennspiel-Parts stand dabei der in *Ridge Racer Type 4* gebotenen Grafik-Qualität in nichts nach. Freunde des SNES-Adventures *Secret of Mana* freuen sich auf den 32-Bit-Nachfolger **Legend of Mana** (April) in der gleichen bunten Comic-Optik, Strategen ergötzen sich an **Front Mission 3** (Sommer), RPG-Fans in Japan zocken mittlerweile schon **Saga Frontier 2** (Release: 1. April – kein Scherz!) und 3D-Shooter-Liebhaber bekommen mit dem F/X-Spektakel **Cyber Org** (Ende April) auch passendes Futter für ihre Wummen. Die kleinen gelben Laufvögel aus der *FF*-Saga scheinen sich in Japan auch stetig wachsender Beliebtheit zu erfreuen – bekommen sie doch nach einem eigenen RPG (*Chocobo's Mystical Dungeon*) jetzt mit **Chocobo Racing** (draußen) auch einen eigenen Fun-Racer im *Mario Kart*- bzw. *Wheel Nuts*-Stil präsentiert.

Taito

Nichts wirklich vom Hocker Reißendes bekam man am Taito-Stand zu sehen – das mögen japanische Betrachter vielleicht anders sehen: Für die war nämlich die Zug-Simulation **Densha de Go! 2** (PS, Wonderswan) der Hit schlechthin, was auch ein Blick in die Shops in Akihabare beweist, in denen die Special Edition mit Extra-Controller (siehe Import-Test) weggeht wie warme Semmeln – na ja, wenn man täglich zwei Stunden in der Tokioter U-Bahn unterwegs ist, möchte man das Ding natürlich auch noch zu Hause sehen und steuern :-).Für Dreamcast wurde das mäßige Flight-Beat'em-Up **Psychic Force 2012** (siehe Import-Test) gezeigt und für N64 das Geschicklichkeitsspiel **Puzzle Bobble 64** und das Titus-Game **Superman 64**, das einen schlechteren Eindruck nicht hätte machen können – es wäre wohl besser gewesen, Supie irgendwo im Schrank zu verstecken. Recht beliebt bei den Besuchern war noch das Game-Boy-Puzzlespiel **Puchi Carat**, dessen Logik wir aber in der kurzen zur Verfügung stehenden Zeit nicht auf die Schliche kamen. Unweigerlich in den Bann gezogen hat uns auf jeden Fall **Chaos Heat** (PS), ein *Resident Evil*-Clone, der leider nur als selbstlaufende Demo zu sehen war.

Ubi Soft

Ubi Soft hatte ein kleines, aber feines Sortiment an Highlights für die drei Top-Konsolen an seinem Stand: Dreamcast-Anhänger konnten eine Proberunde im grafisch exzellenten **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2** drehen, den knuffigen Helden aus **Rayman 2** eine Runde durch bunte Landschaften begleiten und bei den PS-Monstern aus der PC-Umsetzung **Speed Busters** die Reifen quietschen lassen. Ed aus **Tonic Trouble** hielt die N64-Fahne hoch. Für die PS wurden ferner die bei uns schon abgefeierten **All Star Tennis '99** sowie **S.C.A.R.S.** gezeigt.



Shen Mue (Sega, DC)

UEP Systems

Bei den *Cool Boarders 2*-Machern war bereits eine Strecke des geplanten Dreamcast-**Coolboarders** spielbar und zeigte bei der gebotenen Grafik-Qualität schon in Ansätzen, daß Nintendos *1080* als bisher ungekrönter König der Wintersport-Simulationen harte Konkurrenz bekommen wird. Für die PS war das 3D-Action-Game **Rising Zan: The Samurai Gunman** (mittlerweile in Japan draußen) ausgestellt, bei dem Ihr – wie der Name schon sagt – mit einem mit Knarre und Klinge bewaffneten Abenteurer fernöstliche Gegenden patroulliert und feindselige Ninja, Samurai und Festungen dem Erdboden gleichmacht.

Vivarium

Den neben Konami mit Sicherheit kuriosesten Stand hatte Vivarium mit seinem **Seaman** (DC). Vom eigentlichen Spiel war rein gar nichts zu sehen, nicht mal Screenshots. Dafür befanden sich hinter Glasschaukästen richtige Schocker-Modelle: Fischskelette mit Menschentotenkopf und ähnliches ließen es einem eiskalt den Rücken runterlaufen. Von der Story des Spiels war nicht viel in Erfahrung zu bringen: Es soll um Gen-Experimente in den 30er Jahren dieses Jahrhunderts gehen, bei denen Amphibien mit Menschen gekreuzt werden um ein intelligentes Lebewesen zu kreieren, das unter Wasser leben kann. Was für eine Art Spiel **Seaman** letztendlich werden wird, läßt sich zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht sagen. Was es von anderen abhebt, ist die Tatsache, daß mit einem noch genauer zu spezifierenden Zusatz-Gerät Voice Communication mit dem Fischmensch-Hybriden möglich sein soll – auf Japanisch. *rk*





Omega Boost

Die Raumstationen und Kampfsterne in *Omega Boost* sind unglaublich detailliert: Man glaubt, vor einem DC zu sitzen!

Im Training müßt Ihr eine durch violette Bälle vorgegebene Flugroute einhalten.

Wer noch das alte *Space Harrier* kennt, wird das neue Game der *GT*-Jungs lieben.

Sonys Hauptattraktion und gleichzeitig größten Überraschung auf der Tokio Game Show, dem grafisch äußerst imposanten *Omega Boost*, wollen wir an dieser Stelle ein eigenes Preview widmen.



Colony Wars von Psygnosis werden die meisten von Euch kennen, an den alten Sega-Arcade-Hit *Space Harrier* (als Oldie-Revival auch für den Saturn erhältlich) dürften sich dagegen nur die Gamer-Veteranen erinnern. Beides kombiniert ergibt Sonys neuen Geheimtip, den Space-Shooter *Omega Boost* von den *Gran-Turismo*-Machern Polyphony Digital, der auf der TGS in einer eigens dafür eingerichteten, kleinen Raumstation nach einem nicht ganz ernst gemeinten Briefing an ca. 25 Displays spielbar war. Ihr steuert einen Astronauten mit dicker Laser-Wumme, der sich freischwebend im Weltraum einer nicht enden wollenden Angriffsarmada aus Raumschiffen, Cyborgs, Aliens und bis an die Zähne bewaffneten Super-Space-Stations erwehren muß. Vom Spielprinzip eher als banal einzustufen, **glaubt** Ihr nach den ersten Abschüssen jedoch, **vor einem Dreamcast** statt vor Eurer mittlerweile in die Jahre gekommenen PlayStation **zu sitzen**. Mit welchem Detailreichtum die gegenerischen Raketen, vorbeidonnernden Meteoriten und verwinkelten Stahlkonstruktionen unserer spielbaren Demo-Version aufwarten, grenzt schier an programmiertechnischer Hexerei – Slowdowns waren nicht im entferntesten auszumachen. Habt Ihr erstmal einen dicken Gegner ausreichend mit Salven eingedeckt, ergötzt Ihr Euch an einem Explosions-Spektakel, das in dieser Form auf der PlayStation einzigartig ist. Um in den unendlichen Weiten des Raums nicht verloren zu gehen, orientiert man sich an dem kleinen Kegel am linken unteren Bildschirmrand, dessen Spitze immer in Richtung nächstgelegenem Feind zeigt. Auf Wunsch kann per Druck auf die Shoulder-Buttons auch ein Blick nach hinten geworfen werden, denn der Boßgegner des zweiten Levels ist Euch in punkto Speed haushoch überlegen und zischt meistens mit Lichtgeschwindigkeit an Euch vorbei, so daß Ihr manchmal nicht mehr wißt, wo oben und wo unten ist. Habt Ihr Probleme mit der Steuerung und mit dem Einsatz des Jetpacks, solltet Ihr einen Abstecher in die Trainingsmissionen machen, die Euch nach und nach mit den Feinheiten des Spiels vertraut machen: Ihr lernt das geschickte Manövrieren um 3D-Objekte, wie z.B. Meteoriten bzw. das Umfliegen selbiger, müßt gewisse, durch Leuchtkugeln gesteckte Route einhalten, Dummys mit Zeitlimit pulverisieren und vieles mehr. Dieser Version nach zu urteilen steckt ein **gewaltiges Potential** in *Omega Boost*, das sich Arcade-Fans auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Wir sind von diesem **Sommer-Hit in spe** auf jeden Fall mächtig beeindruckt und haben schon ein Exemplar in Japan vorbestellt! Leider steht zu diesem Zeitpunkt noch kein PAL-Release-Termin fest. *rk*



Mit Eurem Jetpack auf dem Rücken bleibt Ihr auch schnellen Gegnern auf den Fersen.



Dem Mittelgegner wird per grünem Laser mächtig eingeheizt - Shooter-Feeling pur!



System:	PlayStation
Name:	Omega Boost
Genre:	Arcade-Shooter
Hersteller:	Polyphony Digital

Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: Mai 1999
Deutschland: keine Angaben



Eine Art Gallery wird auf der *OB*-Scheibe auch zu bestaunen sein.



Mit dem Indikator links unten behaltet Ihr die Orientierung.



Square intim

Anläßlich der Tokyo Game Show haben wir es uns natürlich nicht nehmen lassen, unserem alten Kumpel Tet bei den Lokalisierungsarbeiten zu *Final Fantasy VIII* im Square Office über die Schulter zu schauen und nebenbei eine der prominentesten Softwareschmieden zu ihren PlayStation-2-Plänen auszuquetschen.



Vom Drahtgitter-...



... und nackten Polygonmodell ...



... in nur drei Schritten ...



... zur fertig texturierten Schlange.



Ob alle Hersteller so viel in Sachen Animationsdesign draufhaben, bleibt abzuwarten.

Was macht eigentlich den Erfolg von Square, Schöpfer solch legendärer Serien wie *Final Fantasy*, *Front Mission*, *Tobal*, *Bushido Blade*, *Secret of Mana* und vielen mehr aus? Die in Tokio beheimatete Firma und neuer Arbeitgeber von Tet hält einen äußerst bemerkenswerten PlayStation-Marktanteil von 16 Prozent in Japan (vor dem *FF VIII*-Release, der mit weltweilt angepeilten sieben Millionen verkauften Einheiten die alte Bestmarke von *FF VII* – 6,5 Mio. – noch übertreffen soll) und verkauft **im Schnitt** in Nippon pro PS-Titel (allein letztes Jahr 17 Stück) **517.000 Einheiten** – also über fünfmal mehr als ein Durchschnittstitel, der es auf lediglich 103.000 Einheiten bringt (wäre für deutsche Verhältnisse immer noch enorm)! Wir bekamen als einziges europäisches Magazin eine Audienz im futuristisch anmutenden Arco-Tower, um diesen und anderen Fragen in einem Gespräch mit International Business Department Manager Akira Kaneko auf den Grund zu gehen. Ein Eckpfeiler des Erfolgs sind sicherlich die zahlreichen In-House-Teams (Dream Factory, Escape, Fuzzbox, Light Weight, Lucciola & Positron) in Tokio, Osaka, L.A. und Honolulu, die ohne Zeit- und Finanzdruck an hochkarätigen Titeln mit internationalen Ideen und Technologien basteln können – ein Square-Spiel ist eben dann fertig, wenn es fertig ist und nicht, wenn die Release-Liste sagt, daß es fertig zu sein hat. Außerdem beschäftigt sich je ein Sound- bzw. CG-(Render)-Team in Zusammenarbeit mit dem weltweit führenden CG-Software-Producer Alias/Wavefront aus Kanada nur damit, Software für Sound bzw. Rendersequenzen zu entwickeln, die dann allen Entwicklerteams zur Verfügung gestellt werden – eine unschätzbar wertvolle Hilfe. Da man auf den Modul-basierenden Nintendo-Konsolen '96 keine Perspektiven mehr für auf reichhaltig FMV-Sequenzen zurückgreifende sah, zukünftige Projekte – allein in *FF VIII* stecken über eine Stunde Render-Filmchen – , sagte man sich zu diesem Zeitpunkt vom damaligen Marktführer Big N los und entwickelt seitdem ausschließlich für Sonys PlayStation. So können Energien gebündelt und das vorhandene Know-How auf eine einzige Maschine (abgesehen von den PC-Umsetzungen) konzentriert werden, was zukünftigen Projekten keinesfalls abträglich sein kann. Außerdem war man nicht mehr gewillt, das unternehmerische Risiko der Cartridge-Games (lange Vorlaufzeiten, Nintendos Knebelpolitik etc.) auf sich zu nehmen und vertraut seitdem auf die extrem kurzen Produktionszeiten für CD-ROMs, um jederzeit mit ausreichenden Stückzahlen auf dem Markt präsent zu sein. In diesem Zusammenhang konnte man für die Distribution der Software mit DigiCube eine der führenden Firmen in diesem Segment gewinnen, die sich dank hoher Effizienz und Liefergeschwindigkeit in Japan 17 Prozent Marktanteil sichern konnte. Jeden Abend erreichen die Verkaufzahlen eines Shops die HQs der jeweiligen Kette und werden direkt an DigiCube weitergeleitet. Mittels automatisierter Verfahren werden dann innerhalb eines Tages die benötigten Restocks berechnet und Lieferaufträge erteilt, so daß bereits am nächsten Tag Nachschub in den Läden steht. Außerhalb Japans verfolgte man zunächst diese Strategie: Um einen Markt für RPG-Software (Squares Aushängeschild) zu

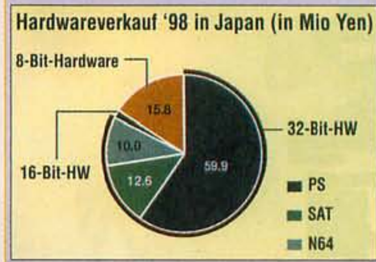


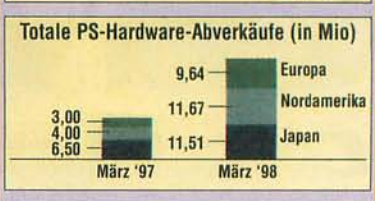
Das Kung-Fu-Video im China-Restaurant: Top-Animationen!

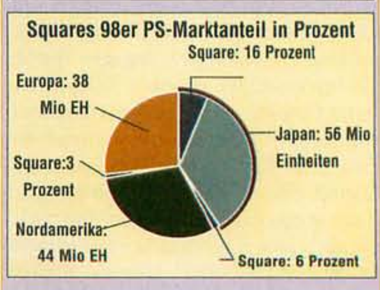
Die *FFVIII*-Tanz-Sequenz soll von der PS2 in Echtzeit berechnet werden.

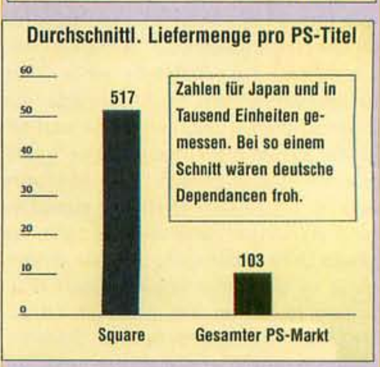
Square und der japanische Markt in Zahlen

Ein Ausflug in Squares Statistik-Department und deren Analyse des letzten Geschäftsjahres (noch ohne Segas Dreamcast) verrät einige interessante Aspekte:











An perfekt inszenierter Dramaturgie herrscht in *Final Fantasy VIII* wahrlich kein Mangel.



Helden in Aktion: Mächtige Hiebwaffen als kleiner Problemlöser.



Alle Kämpfe werden aus verschiedenen Standard-Perspektiven gezeigt.



Größer und schöner denn je: *FF* is back, mit neuen Monstern und genialen Zaubersprüchen.

schaffen, nutzte man zu Beginn geschickt die Absatzwege von Sony. Als die PS-Abverkäufe vehement zunahmen, entschloß man sich, die Distribution in Übersee selbst in die Hand zu nehmen. So fand man im April '98 mit EA einen der stärksten Partner in den USA (hält dort 25 Prozent Marktanteil bei PS-Games und sogar 58 Prozent (!) bei Sportspielen) und vertreibt als Ausgleich deren Spiele in Japan. Trotz aller Professionalität in den Bereichen Organisation, Unternehmenshierarchie und Partnerauswahl herrscht bei Square **im Bereich "Titel für Europa"** jedoch noch eine gewisse **Kindergarten-Mentalität**, denn außer der Bestätigung, daß *FF VIII* noch dieses Jahr kommt, wollte man keinerlei weitere Aussagen machen. Wenn darüber hinaus wirklich nichts mehr geplant wäre, warum wurde dann im Dezember letzten Jahres Square Europe in London mit fünf Mitarbeitern gegründet. Klar ist nun lediglich, daß kein bis zu diesem Zeitpunkt in Japan veröffentlichter Titel noch im drittwichtigsten Markt der Welt erscheint – damit fällt also auch z.B. *Ehrgeiz* aus. Selbst Screenshots zu den auf der TGS gezeigten Krachern *Racing Lagoon, Legend of Mana, Cyber Org* etc. wollte man nicht herausrücken, "um die Gamer in Europa nicht unnötig zu frustrieren". Bei spielbaren Versionen würde ja auch kein Mensch Einwände erheben, verweigerte Screenshots geben dem sich nach außen mit einem höchst professionellen Image umgeben wollenden Konzern jedoch einen kleinkarierten Anstrich.

Square und die PS 2

Auch in Zukunft hält Sqare ausschließlich Sony die Treue, denn als einer der wenigen Entwickler zeigt Square Segas Dreamcast die kalte Schulter und ist bereits dabei, Technologien für die Next Generation PlayStation zu entwerfen, von denen wir uns in Form von beeindruckenden Videos einen Eindruck verschaffen konnten. Gezeigt wurde eine Tanzsequenz aus *FF VIII*, die Gesichtsanimation eines alten Mannes und ein Martial-Arts-Fight im *Tekken*-Stil in einer düsteren Spelunke – alles laut Square in Echtzeit berechnet und in einer Qualität, die mindestens an die besten Render-Sequenzen auf der PlayStation 1 heranreicht. Wenn die PS 2 wirklich imstande ist, eine derartige Grafik-Qualität darzustellen, dann müssen sich Sonys beide Mitbewerber warm anziehen. Bis wir uns allerdings mit eigenen Augen davon überzeugen können (sprich: zocken dürfen), bleiben wir skeptisch. *rk*



INTERVIEW



Tet nennt sich jetzt "Localisation Specialist" und mußte uns natürlich zu seinem *FF VIII*-Aufgaben Rede und Antwort stehen. Aufgrund der streng abgeschirmten Square-HQs (persönliche Key Cards) im Arco-Tower (wäre ja Industriespionage ...) können wir Euch leider kein Photo von seinem Arbeitsplatz präsentieren.

VG: Wie lange hast Du gebraucht, um die vier Scheiben von *FF VIII* durchzuzocken?

Tet: Hmm, ca. 50 bis 60 Stunden. Dann läuft man allerdings lediglich mehr oder weniger geradeaus durch das Spiel hindurch und verzettelt sich nicht in diversen Rahmenhandlungen, die schließlich den Replay-Value ausmachen. Von einem Spiel, das 40 Millionen US-Dollar gekostet hat und an die Grenzen der PS-Hardware stößt, darf man wohl auch einiges an Spielzeit und -spaß verlangen.

VG: Wie lange habt Ihr noch Zeit für die deutsche Übersetzung?

Tet: Ungefähr ein halbes Jahr: Zuerst soll die englische Version auf den Markt kommen und kurz danach, sprich im Herbst, spätestens aber im Winter, die deutsche Ausgabe, die sprachlich wesentlich besser wird als Teil sieben. Man muß halt alles selbst in die Hand nehmen, hehe!

VG: Wie dick ist das Skript und wieviele Übersetzer seid Ihr eigentlich?

Tet: Es ist nicht gerade dünn – ca. 2.000 Seiten; und wir sind zu zweit. Nummer zwei ist auch ein Japaner, der in Deutschland (Hamburg) aufgewachsen ist und u.a. schon beim offiziellen deutschen *Tekken 3*-Move-Book mitgemacht hat.

VG: Wieviele Seiten schaffst Du pro Tag so im Durchschnitt?

Tet: Kommt auf die Tagesform an – zwischen zwei und fünf. Zur Zeit werkle ich jeden Tag von 13.00 Uhr bis 3.00 Uhr früh – kommt der Produktivität mehr zugute, da weniger lästige Zwischenfragen von Kollegen kommen.

VG: Gibt's eigentlich Probleme mit den Textkästen auf dem Screen?

Tet: Im Grunde genommen nein, da diese sowohl in der Höhe als auch in der Breite variabel sind, was auch notwendig ist, da die deutsche Sprache von der Textmenge ca. eineinhalb bis zweimal größer ausfällt (Anm. d. Red.: "Let's go" hat z.B. sieben Zeichen, "Laß uns gehen" elf Zeichen). Andererseits müssen wir aufpassen, daß durch zu große Kästen nicht wichtige Grafik-Details überdeckt werden. Das muß bei der Kontrolle in jedem Einzelfall nachgeprüft und wenn notwendig angepaßt und korrigiert werden. Es kann auch vorkommen, daß wir uns eine kürzere Übersetzung ausdenken müssen.

VG: Keine berüchtigten Tet-Overnight-Sessions mehr?

Tet: Keine Chance – um drei wird man vom Wachmann eiskalt vor die Tür gesetzt ... Da hilft auch kein Verbarrikadieren im Office!

VG: Bis bald, Großmeister Tet!



Shadow Man

Am 31. März fanden sich ca. 100 Spiele-Journalisten aus der ganzen Welt in Londons East End ein, um Iguanas neues Horror-Action-Adventure in angemessener Atmosphäre das erste Mal bestaunen zu dürfen. Hier unser Bericht über dieses außergewöhnliche Event:

Im Jenseits gibt es zehn verschiedene "Seelenpfade". Für jeden Pfad müßt Ihr erst ein verstecktes Symbol finden, das dann Eure Zugangsberechtigung darstellt.

Die Massenmörder, hinter denen Ihr her seid, nehmen in der Schattenwelt Ihre wahre (Monster-)Gestalt an.

Spieleentwicklungen und deren Vermarktung verschlingen immer mehr Geld. Eine Entwicklung, die auch vor Acclaim nicht halt macht, betrachtet man z.B. die außergewöhnlich lange Entwicklungszeit (über drei Jahre!) von *Shadow Man* oder alleine den Aufwand, der nur für dieses eine Presse-Event Monate vor Erscheinen betrieben wurde: Um die werten Kollegen von der Journaille in Stimmung zu versetzen, hatte Acclaim extra einen Club angemietet, Busse gechartert und einen ehemaligen Schlachthof für eine nächtliche Präsentation mit Videoleinwänden und Flammenwerfern ausgestattet.

Trotz einer weiteren Vorführung am darauffolgenden Tag, mehrerer Gelegenheiten, **Acclaims wichtigstes Spiel 1999** selbst anzutesten, und Einzelgesprächen mit den Programmierern, blieben noch viele Fragen unbeantwortet, da der Hype (mal wieder) langsam aufgebaut werden soll. Auch der eigentliche Plot des Games wird erst nach und nach verraten – die Rede ist von sechs Presse-CDs, die über die nächsten vier Monate nach und nach Licht ins Dunkel bringen sollen. So viel läßt sich jedenfalls bis dato sagen: Hauptfigur bei diesem potentiellen Herbst-Hit ist Mike LeRoi, ein Englischprofessor aus New Orleans, dessen Bruder Luke ermordet wurde und der auf Rache sinnt. Eine weitere wichtige Rolle spielt Voodoo-Hexe Nettie, die zu Beginn des Spiels einen prophetischen Traum hat, in dem sie das Ende der Welt herannahen sieht. In jenem Traum wird sie Zeuge, wie Legion, die **Inkarnation des Bösen**, im Reich der Toten eine Armee von Superverbrecher-Seelen zusammentrommelt und diese via sogenannter "Shadow Gates" wieder auf die Erde zurückschleust. Apokalyptisch mutet das Szenario deswegen an, da die auf diese Art wiedergeborenen Verbrecher dummerweise unsterblich sind. Das einzige Wesen, das Netties Ansicht nach diese existentielle Bedrohung abwenden kann, ist ausgerechnet der arme Mike, dem Nettie gewaltsam eine Voodoo-Maske in den Brustkorb implantiert, damit er für seine Aufgabe als Wanderer zwischen der Welt der Toten und der Lebenden auch halbwegs vernünftig ausgestattet ist. Was die



System:	Nintendo 64/ PlayStation
Name:	Shadow Man
Genre:	Third-Person-Action-Adventure
Hersteller:	Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin: September 1999



Auch in der unheimlichen Schattenwelt macht es spielerisch einen Unterschied, ob Ihr tagsüber oder nachts durch die Level streift.



***SMs* Lichteffekte sind mehr als fantastisch.**



Ein abbruchreifer Schlachthof in Londons East End bot die perfekte Atmosphäre für Acclaims spaßiges Voodoo-/Satan-Event.



Die Vorlage

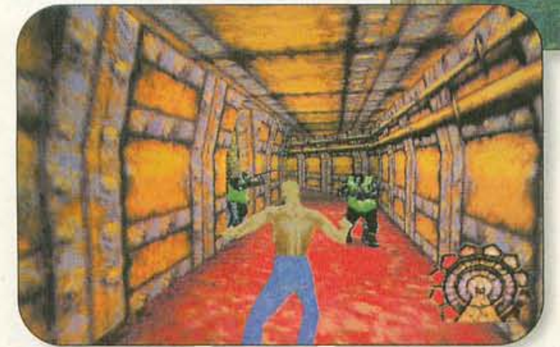


Wie schon bei *Turok* wurden auch die Helden aus *Shadow Man* nicht erst für das Spiel erfunden, sondern fristen bereits seit Ende 1995 in der gleichnamigen Acclaim-Comic-Reihe ein Leben als Zeichentrickfiguren.



Acclaims patentierte 3D-VISTA-Technologie und Nintendos 4MB-Speichererweiterung ermöglichen im Gegensatz zu *Turok 2* wirklich nebelfreien Spielspaß pur.

Iguanas Schattenmann kann zwei Gegenstände gleichzeitig in Händen halten bzw. schießen und etwas vom Boden aufheben.



Geschichte verkompliziert, ist die Tatsache, daß es Legion bereits geschafft hat, fünf "Dark Souls" der Marke "pure and ancient Evil" auf die Erde zurückzubringen. Daher sind fünf Level auch im Diesseits angesiedelt, wo es unter anderem darum geht, als Mike (bewaffnet mit einer stinknormalen Magnum) besagte fünf unsterbliche Massenmörder aufzuspüren und sie irgendwie doch um die Ecke zu bringen (wie das geht, findet Ihr auf Umwegen früher oder später im Verlauf des Spiels heraus). Der weitaus größte Teil der Handlung (20 Level) spielt jedoch im Jenseits, wo aus Mike LeRoi dann Shadow Man wird. Um überhaupt dorthin reisen zu können, überreicht Euch Nettie im ersten Level den Teddybären von Eurem ermordetem Bruder Luke (siehe Abbildung auf Seite 22), welcher im Item-Menü verwahrt wird und ab dann als Eintrittskarte für die Schattenwelt fungiert. Mikes Alter Ego muß hier selbstverständlich auf irdische Kampfwerkzeuge verzichten, fährt aber mit Netties magischer Schatten-Maske (die in/an/auf Mikes Brust montiert ist) und seiner Shadow Gun, die Ihr mit der Energie von Toten, welche Ihr beim Herumstreunen erlegt bzw. erlöst, aufrüsten könnt – auch nicht schlecht.

Ihr habt übrigens nicht wie sonst üblich eine, sondern gleich drei Energieleisten, die in einem kreisförmigen Shadow Display zusammengefaßt sind. Der äußere rote Kreis zeigt hierbei die Lebensenergie an, der lila-farbene mittlere Kreis die **Shadow-Power** (Durchschlagkraft der Waffen) und der mittlere gelb-orange Kreis steht für die **Voodoo-Power**, die Ihr im Jenseits u.a. benötigt, um Voodoo-Artefakte zu bewegen, höher springen zu können, Eingänge zu öffnen etc. Außer dem gruseligem Fantasy-Ambiente, menschlichen Killerbestien (und allem was dazugehört), einem nicht linearen Handlungsverlauf und der ganz und gar nicht Prinzessin-haften Story werden natürlich auch viele, viele knifflige Rätsel und haarige Jump'n-Run-Einlagen geboten. Die State-of-the-Art-**3D-VISTA-Technologie** (= **V**irtually **I**ntegrated **S**cenic **T**errAin), die einen unvernebelten Blick bis zum Horizont ermöglicht, sah man dem **256 MBit** schweren Nintendo-**Modul** (vor allem bei eingestecktem Expansion Pak) deutlich mehr an, als der PS-Version, die noch sehr ruckelig und unfertig wirkte – rein inhaltlich sind beide Versionen dennoch identisch. *Shadow Man* ist eines der wenigen für die nächsten Monate angekündigten Spiele, nach dem man sich wirklich jetzt schon alle zehn Finger lecken darf. Wie schon *Turok 2* wird auch dieser Iguana-Kracher **komplett deutsch lokalisiert**, wobei die Synchronsprecher (wie z.B. die deutsche Shadow-Man-Stimme wird der Sprecher von Samuel L. Jackson aus Pulp Fiction) ähnlich hochkarätig sind – ein garantierter Hit-Tip! *ds*

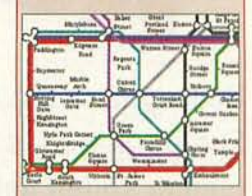


Ein Shot aus der noch zu gründenden Rubrik "Event-Bilder mit befreundeten Redakteuren": Fabi "Schnute Döhla und's Blenderl.



Per Voodoo-Magie werden Gegner im Jenseits von Shadow Man gekillt bzw. "erlöst.

Die Tube-Anekdote

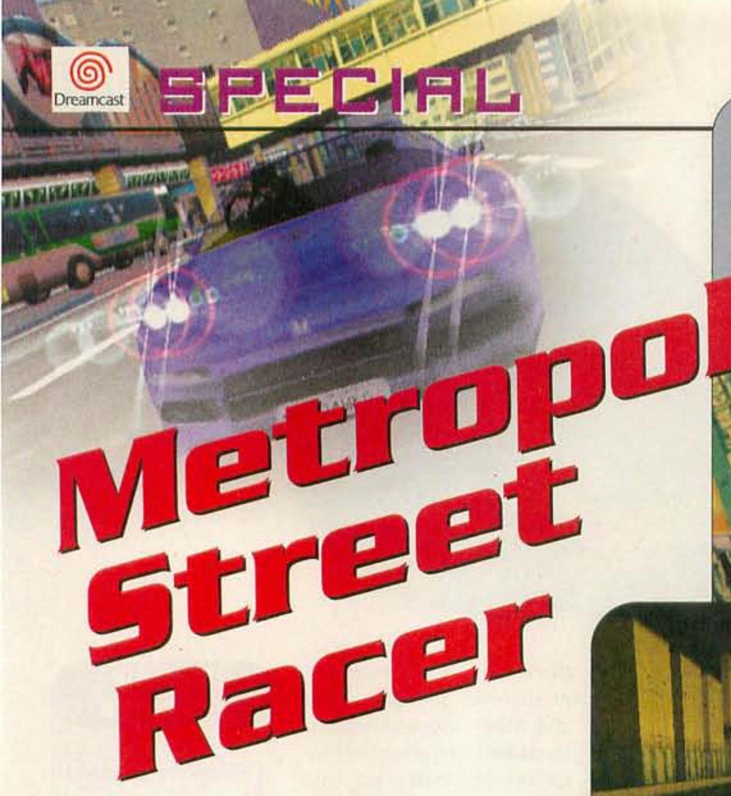


Die englischen Programmierer von *Shadow Man* haben eine unwirtliche Location der besonderen Art, die nicht zuletzt London-Fans interessieren dürfte, als Level implementiert, und zwar die U-Bahn-Station Down Street (südlich der Haltestelle Green Park). Dieser Bahnhof wurde bereits 1937 geschlossen und lag über 50 Jahre im Dornröschenschlaf. Wer also eine originalgetreue Londoner U-Bahnstation aus den Dreißiger Jahren sehen will, der muß sich Shadow Man wohl zwangsläufig zulegen ...

TAROTKARTEN

Um das mystische Maß voll zu machen, werdet Ihr auch fortwährend mit neuen, geheimnisvollen Tarokarten konfrontiert, die verschlüsselte Hinweise enthalten, Teile in einem größeren Puzzle darstellen oder Euch sogar neue Kräfte verleihen. Unter anderem erfahrt Ihr durch die Tarotkarten auch, wie Ihr die gesuchten Massenmörder im Jenseits erkennt, da dort alle Wesen anders aussehen als auf der Erde.





Metropolis Street Racer

Sega geht in die Offensive: Zum Europa-Start des Dreamcast im September sollen neben zahlreichen Arcade-Krachern aus Nippon auch einige hochkarätige lokale Titel als System-Seller fungieren. Wir haben den Jungs von Bizarre Creations bei ihrem Next-Gen-Rennspielprojekt im sonnigen Manchester über die Schulter geschaut.

Die Städte besitzen dank der 32.000 vom Bizarre-Team geschossenen Fotos einen extrem hohen Wi9edererkennungswert.

Natürlich sind auch Abkürzungen mit von der Partie - jedoch nur echte vom Stadtplan.

Das Handling der Boliden ist noch nicht perfekt: Daran wird aber jeden Tag gefeilt.



System:	Dreamcast
Name:	Metropolis Street Racer
Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Bizarre Creations
Geplanter Erscheinungstermin:	September 1999

Der Schlüssel zu einer neuen Racer-Dimension: Die Einladung von Bizarre.

Daß das lediglich 26 Mann starke Team von Bizarre Creations (entwickeln seit ca. 11 Jahren Konsolentitel, u.a. *Formel 1* und *Formel 1 '97* für die PlayStation) bei ihrem ersten Dreamcast-Titel keinen Aufwand betreiben würde, kann man wahrlich nicht behaupten. Um eine größtmögliche Authentizität bei den jeweils drei Kursen pro Location ihres *Großstadt*-Racers zu gewährleisten, schickte man kurzerhand die Hälfte der Mannschaft rund um den Globus (Tokio, San Francisco, London), um in 32.000 Fotos (ergibt sechs randvoll gepackte CDs) akribisch jede Einzelheit der in den betroffenen zwei Quadratkilometern sich befindlichen Häuserschluchten, Wolkenkratzer und Reklametafeln festzuhalten und anschließend via Texturen ins Spiel zu integrieren. Obendrein konnte man fast alle großen Auto-Manufakturen (siehe Kasten) für die Hatz durch die Cities gewinnen. Laut Producer Brian Woodhouse legte man bei der Auswahl der Boliden großen Wert darauf, daß das Leistungsgefüge aller Teilnehmer im Rahmen bleibt – d.h. Supercars aus dem rassigen Italo-Lager werdet Ihr in *Metropolis Street Racer* z.B. nicht finden.



Hier wird gerade Shibuya (Tokio) texturiert.

PlayStation-Killer-Optik

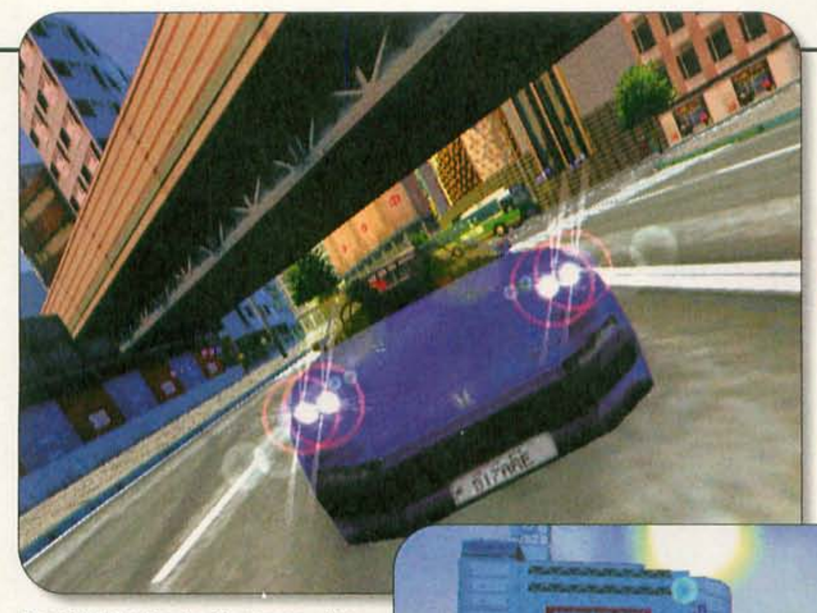
Nachdem man das Spiel aber zum ersten Mal in Bewegung sieht, ist dieser kleine Dämpfer sofort vergessen, da einem bei der gebotenen Grafikqualität buchstäblich der Mund offen steht, obwohl es sich noch um eine frühe Alpha-Version handelt. Wir hielten die uns vorab zugesandten Screenshots vom *MSR* auch für astreine Render-Pics, doch nach ausgiebigem Probespiel können wir mit bestem Gewissen sagen, daß dieser Racer wirklich so aussieht, wie auf diesen Seiten dargestellt! Diese Lichteffekte (z.B. Motion Blur) und deren Reflexionen auf den metallisch glänzenden Cabrios, diese Detailverliebtheit (Original Nummernschilder, sichtbare Bremsscheiben, vorbeifahrende Züge, Feuerwerke etc.) und die Umgebungsgrafik sind schlichtweg genial – ein deutlich sichtbarer Schritt vorwärts: Kein PlayStation-Game kann mit dieser Optik auch nur entfernt mithalten. Laut Producer Katsato (10 Jahre bei Sega und als Game Designer verantwortlich für die Saturn-Klassiker *Sonic R*, *Sonic 3D*, *Clockwork Knight* und *Outrunners* in









Das sind keine Render-Sequenzen – das Spiel sieht in Bewegung wirklich so aus unfd wird im September zu haben sein!

Ihr könnt in echten Straßenwägen durch Tokio, San Francisco und London brettern.

Die Lichteffekte und das Environment-Mapping auf dem Lack: Klasse!

den Arcades) will man die Umgebungsgrafik so lebensecht darstellen, daß der Spieler meint, sich ein Video reinzuziehen. Wir können das nur bestätigen: Der Shibuya-City-Kurs in Tokio mit seinem markanten Bahnhof, dem wir anläßlich der Tokio Game Show (siehe Messebericht) des öfteren einen Besuch abgestattet haben, hat einen sehr hohen Wiedererkennungswert. Das zugrundeliegende Fahrphysik-Modell darf bei einer so überwältigenden Optik natürlich nicht zurückstehen: Lead Coder Matt Birch, der selbst einen Lotus Elise fährt, modellierte nahezu jeden erdenklichen Aspekt des Fahrens: Reifen, Dämpfung, Grip, Motor-Charakteristik (Daten direkt vom Hersteller), Radaufhängung und vieles mehr sollen den Realitätsgrad in unerreichte Dimensionen schrauben. Beim Testspiel werden *Ridge Racer*-Bleifüsse dann auch postwendend eiskalt ausgebremst. Die Wägen mußten mit äußerstem Bedacht und sanftem Bremseneinsatz um die Kurven manövriert werden, um nicht Gefahr zu laufen, auf der Großleinwand mit einem peinlichen Dreher zur Lachnummer der versammelten europäischen Journalisten-schar zu werden. Was auf jeden Fall noch nicht optimal ist, ist das Lenkverhalten der Schlitten – trotz massivem Lenkeinschlag weigerte sich zumindest der als einziger anwählbare Renault Spider vehement, dem Piloten eine ausreichende Richtungsänderung zu gestatten. Laut Bizarre wird aber derzeit tagtäglich am Handling gearbeitet, da man damit selbst noch nicht zufrieden ist – und bis zum Release pünktlich zum Dreamcast-Launch im September ist ja auch noch ein Weilchen Zeit. Schließlich ist die Engine auch eine komplette Neuentwicklung und enthält keinerlei Routinen mehr aus dem immens erfolgreichen *Formel 1 '97* (über vier Millionen verkaufte Einheiten). Besonders betonen wollten Bizarre auch, daß man nicht auf der Windows-CE-Basis des DC entwickelt hat, sondern einer eigens von Sega zur Verfügung gestellten Benutzeroberfläche.

Street-Gang-Racing

Um den Arcade-Fan nicht zu vergraulen, wird natürlich auch ein entsprechender Modus enthalten sein. Hardcore-Gamer stürzen sich dagegen auf den Gang-Battle-Mode, in dem á la *Driver* gegen andere Gangster gefahren werden muß. Je nach Anzahl der sich gleichzeitig auf dem Screen befindlichen Karossen (maximal ein Dutzend Konkurrenten) bzw. Mitspieler (an einem Four-Player-Splitscreen-Mode wird fieberhaft gewerkelt) besteht das Auto des Spielers dabei aus einem Spektrum von 1.000 bis 125 Polygonen. Die gigantische Rechenpower des DC wurde u.a. auch dazu benutzt, um bislang unmögliche Details, wie Raucheffekte aus den Auspuffrohren, zu generieren. Ein Internet-Feature von *Metroplis* ist übrigens ebenfalls geplant. Alles in allem verleitet uns der erste von *MSR* gebotene Eindruck durchaus zu der Aussage, aus diesem Bizarre-Projekt könnte ein System-Seller für den Europa-Launch werden. Bleibt für Sega nur zu hoffen, daß Bizarre weiter für das Dreamcast (laut eigener Aussage um Welten leichter zu programmieren als etwa der Saturn) entwickelt, denn bis jetzt wurde nur ein Vertrag für ein Spiel – eben *Metropolis* – geschlossen. *rk*



Office-Manager Michelle hält die Jungs mit ihren abgedrehten Späßen bei Laune.

Lizensierte Autonmarken

Das Feld der 26 verfügbaren Boliden (davon 20 Cabriolets mit allen verfügbaren Serien-Farben) liest sich wie das "Who is Who" der Automobilbranche. Außerdem sollen noch mindestens acht versteckte Boliden der folgenden Hersteller integriert werden (in Klammern die zu diesem Zeitpunkt bereitsbestätigten Modelle):

- TVR
- Alfa Romeo (Spider)
- Fiat (Barchetta)
- Mazda (MX-5)
- Honda (NSX)
- Peugeot
- Renault (Spider)
- Rover
- Mitsubishi
- Jensen
- Mercedes (SLK)
- Ford
- Toyota

Racing Sound

Auch der zuständige Sega-Sound-Engineer war vor Ort in Manchester und gab einige Kostproben des ungeheuer vielfältigen *Metropolis*-Soundtracks zum Besten, der Hi-Quality-Tracks aus allen erdenklichen Stilen für die Cockpit-Anlage bereithält:

- Drum'n'Bass
- Dancefloor
- Jungle
- Garage
- House
- Progressive Rock
- R'n'B
- European Dance House










V-Rally 2

In puncto Gameplay hat Codemasters' *Colin McRae Rally* dem Infogrames-Produkt *V-Rally* mittlerweile den Rang abgelaufen. Das wollten die Jungs von Eden Studios nicht auf sich sitzen lassen. Wir haben sie in Lyon besucht und ihnen bei der Arbeit zum Sequel über die Schulter geschaut.

Die Grafik von *V-Rally 2* mit ihren Effekten (Lens Flares, sichtbare Fahrer etc.) ist sehr nah am Optimum der PlayStation.

Das Driftverhalten dagegen ist nach wie vor noch gewöhnungsbedürftig.

Im Gegensatz zu *Sega Rally 2* gibt's auch Verrückte, die auf die Strecke rennen.

V-RALLY 2

System:	PlayStation
Name:	V-Rally 2
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Eden Studios/ Infogrames

Geplanter Erscheinungstermin: **Ende Juni 1999**



Eden Studios

Bis Januar '98 zeichnete Eden als In-House-Entwickler der Infogrames-Gruppe für so bekannte Titel wie *Asterix*, *Die Schlümpfe*, *Tim & Struppi* auf den 16-Bit-Konsolen und *V-Rally* auf der PS verantwotlich. Unter der Führung von Stéphane Baudet, Frédéric Jay und David Nadal machte man sich Anfang '98 schließlich selbständig und entwickelte mit einem festen Stamm von 25 Designern, Codern und Musikern bis dato die N64-Version von *V-Rally* und die Engine von *V-Rally 2*.

Bevor wir Euch in die Geheimnisse von *V-Rally 2* einweihen, müssen wir unbedingt noch eine Anekdote zum Event zum Besten geben. Infogrames bot an, entweder am Vortag um 19.00 Uhr oder am selben Tag um 6.30 Uhr morgens zu fliegen. Ralph als Morgenmuffel dachte sich prompt: Klasse, abends fliegen und ausschlafen, gebongt! Doch dann schlug Murphy's Law unbarmherzig zu: Der Lyon-Flieger war der einzige, der sich Stunde um Stunde verspätete und schließlich ganz gecancelt wurde. Also frustriert um Mitternacht heim und doch wieder um fünf Uhr aufstehen, aarrgh!



Die Lichteffekte der Strahler vorne und hinten wirken sehr realistisch.

PlayStation-Graphics at its best!

War das Grafik-Set vom ersten *V-Rally* schon beeindruckend, mobilisiert *V-Rally 2* jetzt offensichtlich die letzten Reserven der PlayStation. Vor allem im Einspieler-Modus schauen die 18 originalgetreu modellierten Rallye-Boliden phantastisch aus: Scheinwerfer-Effekte erleuchten die detailliert gestalteten Tracks, **Environment Mapping** erweckt die Scheiben zum Leben, hinter denen die Piloten sichtbar am Lenkrad werkeln, und Schnee, Schlamm und Wasser werden lebensecht aufgewirbelt. Sehr interessant war es auch, einmal die Entstehung eines Rennspiels hautnah zu erleben. Zunächst werden die Autos und die Texturen-Sets getrennt voneinander entwickelt, modelliert und so dem Kurs-Designer zugearbeitet, der das Track-Layout entwickelt. Ist eine Strecke fertiggestellt, kommt das **Gameplay-Test-Team** dran, das den Kurs auf Spielbarkeit, Bugs und allgemeinen Spaßfaktor ausleuchtet. Jedwede Probleme, Einwände und Verbesserungsvorschläge gehen dann zurück an die einzelnen Abteilungen. Parallel dazu wird in der Soundabteilung fieberhaft an den optimalen **Motorgeräuschen** der einzelnen Boliden gearbeitet. Nach einer ausführlichen Testfahrt durch sechs Kurse steht





Das Anlegen von Texturen ist eine mühsame und zeitraubende Angelegenheit.



Am etwas dumpfen Motorengeräusch wird derzeit in den Sound-Studios noch gewerkelt.



Haufenweise Kameraperspektiven sorgen für actionreiche Replays.

schon fest, daß die Grafik alles bisher im Rallye-Bereich auf der PS Dagewesene auf die Plätze verweisen wird. Lediglich das **Handling** der Boliden sollte noch etwas überarbeitet werden, da man den Wagen derzeit nur mit größter Mühe auf der Strecke halten kann, wenn es um enge Kurven geht. In diesem Punkt hat *Colin McRae Rally* zum jetzigen Zeitpunkt noch etwas die Nase vorn. Alles weitere sollen Euch die Eden Studios nun selbst erzählen. *rk*

Sin



Für den passenden Rallye-Sound aus den HiFi-System sorgt das französische Hard'n'Heavy-Trio SIN mit Tracks aus seinem Album "Noisy Pipes Lovely Noises".
Ihre Musik kann als Mix aus den Synthie-Tunes von Depeche Mode, der Intensität von Soundgarden und der teuflischen Beats von Nine Inch Nails und Marilyn Manson angesehen werden. Ein extremer Sound also, den die Jungs mit ihren Gitarren-Riffs, Machine-Samples und gejagten Stimmen da zusammengebraut haben.



Reizvolle Außenperspektive: Hautnah dran!

INTERVIEW



Wir unterhielten uns mit Producer Stéphane Bonnazza und Lead Programmer David Nadal.

VIDEO GAMES: Seit wann und mit vielen Leuten doktort Ihr nun schon an *V-Rally 2* herum?

Stéphane Bonnazza: Wir haben im Januar '98 angefangen und die durchschnittliche Teamgröße belief sich auf ca. 20 Leute.

VG: Ihr habt eine offizielle '99-Rallye-Lizenz eingekauft. Dürft Ihr mit den Autos im Spiel eigentlich alles anstellen?

SB: Gewisse Beschränkungen gibt es natürlich schon. In puncto natürlichen Verschleiß durch kleinere Unfälle, die zu Schäden an der Motorhaube und dem Heck führen, wurden uns keine Auflagen gemacht. Komplett ausgebrannte und schrottreife Autos werdet Ihr jedoch in *V-Rally 2* nicht sehen. Schließlich verstehen wir das Spiel auch als Simulation und nicht als *Vigilante 8*-Verschnitt.

VG: Apropos Autos: Um das Spiel auch im Vier-Spieler-Modus flüssig laufen zu lassen, wurden offensichtlich Einsparungen bei den Details gemacht. Könnt Ihr uns dazu Näheres erzählen?

David Nadal: Im Ein-Spieler-Time-Trial-Mode ohne gegnerische Fahrzeuge besteht das Auto aus 1.200 Polygonen und sämtliche Spezialeffekte wie Environment-Mapping, transparente Fenster mit Blick auf die Animationen des Fahrers und seines Co-Piloten sind integriert. Im Ein-Spieler-Rally-Championship mit maximal vier Wagen gleichzeitig On-Screen haben wir die Polygonrate auf 600 pro Boliden reduziert, und im Vier-Spieler-Modus sind es noch 120, um die angepeilte Frame-Rate von durchschnittlich 25 fps halten zu können. Unserer Meinung nach steht der Fahrspaß im Four-Player-Mode eher im Vordergrund als größtmögliche Detailtreue bei Autos und Landschaft.

VG: Wird es auch Schmutz-/Sand-/Schneeeffekte auf den Wagen geben? Wie werden die erreicht?

DN: Klar, je länger man z.B. in Afrika oder Indonesien durch Schlammlöcher und Staubwüsten unterwegs ist, desto auffälliger wird der Dreck an der Karrosserie. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen programmieren wir nicht verschiedene Schmutzschichten, die in regelmäßigen Abständen aufgetragen werden, sondern erzeugen transparente Flächen, die je nach Rennsituation allmählich sichtbar werden. Dadurch ist der Realismus-Grad um einiges höher.

VG: Wie sieht es mit den Motorengeräuschen aus? Werden die direkt von echten Wagen abgesampelt?

SB: Nein, eine Aufnahme eines echten Rennmotors bestünde aus zuvielen Einzelgeräuschen, die sich selbst überlagern und mit anderen Umwelteinflüßen vermischt werden. Wir setzen den Sound im Spiel aus den Einzelkomponenten zusammen und optimieren jede einzelne davon am Mischpult. Ein Teil davon wird uns direkt von den Herstellern zugängig gemacht, andere wie das Getriebe-Geräusch wiederum organisieren wir uns selbst, indem wir z.B. ferngesteuerte Autos als Vorbild nehmen.



Sämtliche Eden-Jungs inklusive Maskottchen Ari Vatanen beim Shooting

VG: Diesmal soll ja nun der schon für das erste *V-Rally* geplante Track-Editor im Spiel zu finden sein. Wo liegen denn die Besonderheiten/Einschränkungen dieses Gimmicks?

DN: Im Grunde ist fast alles möglich: Man kann Steigungen, extremes Gefälle, Haarnadelkurven, Rundkurse oder Strecken mit verschiedenen Start-/Ziel-Punkten generieren. Ist man zu faul, kann man der CPU auch die Aufgabe überlassen und einen Random Track erstellen lassen. Außerdem läßt sich jeder so geschaffene Kurs mit beliebigen Texture-Elementen aus den 12 gebotenen Sets einkleiden. Die einzigen Einschränkungen sind, daß Verengungen und Verbreiterungen nicht möglich sind, genausowenig wie eine Einflußnahme auf einzelne Details, wie z.B. drei statt zwei Bäume in der Kurve.



Ein Blick ins Eden-Sound-Labor: Dutzende Pulte.

eden STUDIOS

VG: Habt Ihr *V-Rally 2* schon einem Härte-Test unterzogen?

SB: In der Tat: Wir haben ca. 100 Leute aus der nahegelegenen Schule eingeladen und ihnen *V-Rally*, *Colin McRae Rally*, *Sega Rally 2* und natürlich *V-Rally 2* gezeigt und sämtliche Eindrücke in unsere Arbeit einfließen lassen.

VG: Woran wird bis zum Realease jetzt noch hauptsächlich gewerkelt?

DN: Mit der Dynamik sind wir noch nicht hundertprozentig zufrieden, und auch der Motorensound könnte noch eine Spur besser sein. Das sind die beiden Hauptpunkte, die jetzt noch optimiert werden.

VG: Wird *V-Rally 2* auch auf anderen Plattformen erscheinen?

SB: Parallel zur PS-Version arbeitet unser Team auch an einer Dreamcast-Variante. Laßt Euch überraschen! Außerdem haben wir ein ganz neues Projekt für die PlayStation 2 am laufen, über das wir jedoch noch nichts verraten dürfen.

VG: Wir bedanken uns für das Gespräch.



Sehr überzeugt von *V-Rally 2*: Die Eden-Coder.



Producer S. Bonnazza mit seinem Werk.

WWF Attitude



Jaja – in der WWF verprügeln sich neuerdings auch die Mädels. Leider ohne Schokoladensauce.

Goldi gegen den Herrn der Dunkelheit. Ob er da gute Chancen hat?

Schau mir in die Augen, Kleiner! (Dann tret' ich dir ins Schienbein...)

Acclaim weiß, wie man auf sich auf aufmerksam macht. Anläßlich zur Vorstellung des neuen Titels *WWF Attitude* wurden wir nach Oberhausen gekarrt, wo am ersten April das Event "WWF Strikes Back" stattfand.

System:	PlayStation Nintendo 64
Name:	WWF Attitude
Genre:	Wrestling
Hersteller:	Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 1999

Nicht, daß sich knallharte Redakteure, wie wir es nun mal sind, von so etwas beeindrucken lassen, aber super-stark war es schon... Unsere Hochachtung an Acclaim: Gute Action! Anwesend waren fast alle Größen der World Wrestling Federation, angefangen bei HHH über Golddust, Kane, Ken Shamrock, The Undertaker, The Rock bis hin zu Stone Cold Steve Austin und viele andere mehr. Die Arena in Oberhausen war gut gefüllt und dank vieler begeisterter Fans herrschte eine großartige Atmosphäre. Die zwei Höhepunkte waren sicher der Kampf Undertaker gegen Shamrock und das Main Event Austin gegen The Rock, wobei an dieser Stelle aber die Ergebnisse nicht verraten werden sollen. In der VIP Lounge durften wir uns dann am herrlichen Buffet erfreuen und so ganz nebenbei The Rock beim Spielen von *WWF Attitude* über die Schulter schauen. Haperte es zwar noch etwas an der Koordination zwischen Buttongedrücke und Steuerkreuzbewegungen, zeigte er sich dennoch sichtlich beeindruckt von der Qualität des Games. Diese Meinung können wir leider nicht teilen – zu unfertig war die uns gezeigte Version, um hier eine Aussage zu treffen. Es traten noch zahlreiche Kollisionsabfragefehler auf, zwei- dreimal stürzte das Spiel sogar ab. Was man bis jetzt sagen kann ist aber, daß die Grafik in Ordnung geht, der Identifizierungsgrad mit den einzelnen Wrestlern (über 40 sind mit von der Partie) ist sehr hoch. Die Animationen wurden mit dem Motion-Capturing-Verfahren aufgezeichnet und sind wirklich sehr "smooth". Laut Acclaim sollen alle beliebten Features des Vorgängers *WWF Warzone* wie der "Create a Player"-Modus auch im Sequel wieder enthalten sein. Im "Create Your Own Pay Per View"-Modus könnt Ihr Euch sogar eine eigene Wrestling-Meisterschaft erstellen und im Trainingsmodus die zahlreichen Würfe üben. An Turnieren herrscht wahrlich kein Mangel; fast alle Meisterschaften der WWF können ausgefochten werden. Ob nun Intercontinental, Tag Team, Hard Core oder Women's Belt (ja auch die Mädels der WWF sind mit dabei) – bis Ihr alle Gürtel Euer Eigen nennen dürft, werden sicher einige Wochen vergehen. Die VG-Crew ist gespannt auf die fertige Testversion, denn zumindest auf dem Papier hört sich WWF Attitude schon mal ganz schön gut an. Wir bleiben am Ball und unterrichten Euch, sobald wir was Neues hören. *cd*



VERLOSUNG

Unter Einsatz unseres Lebens, und nachdem wir eine Powerbomb kassierten, gelang es uns trotzdem, etwas für Euch abzustauben. Und zwar hat uns "The Rock" persönlich drei 4/99er Ausgaben der Video Games handsigniert, die wir natürlich sofort an Euch weitergeben. Da solche Fanartikel grundsätzlich nicht so einfach zu bekommen sind, müßt Ihr aber auch etwas dafür tun. Beantwortet deshalb bitte folgende Frage:

Wer war der allererste WWF European Champion?

Kleine Hilfe: Der Kampf fand 1997 in Berlin statt.

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt sie bis 10. Mai 1999 (Datum des Poststempels zählt) an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "the rock is cooking"
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Selbstverständlich dürft Ihr auch an die Nr. 0 81 21 - 95 12 98 faxen oder den Elektrobriefträger bemühen. Die Adresse hierfür wäre cdaxer@wekanet.de.

Mitarbeiter von WEKA und deren Angestellte dürfen auch diesmal wieder nicht mitmachen, der Rechtsweg (sollte er sich melden) wird sofort disqualifiziert.





Offensichtlich scheint diese Geisel sich beim Anblick einer auf sie gerichteten Waffe nicht besonders sicher zu fühlen.

Nur wenn Ihr Euer Team richtig plaziert, habt Ihr gegen die Terroristen eine Chance.

Nehmt die richtigen Jungs zum richtigen Auftrag mit.

Metal Gear Solid hat eindrucksvoll bewiesen, daß Spiele, die sich auf realistische Art mit dem Thema Terrorbekämpfung befassen, nicht in wüste Schießereien ausarten müssen. In der PlayStation-Adaption der erfolgreichen Simulation ist eher Köpfchen als ein schneller Zeigefinger gefragt.

Während Red Storm Entertainment auf dem PC bereits eine Zusatz-Mission veröffentlicht hat, und für Ende des Jahres ein Sequel zu *Rainbow Six* in den Startlöchern steht, wird es sich bei der PlayStation-Version um ein komplett eigenständiges Spiel handeln. Durch weltweit zunehmende Terrorakte verunsichert, sehen sich die Regierungen dieser Welt gezwungen, eine hochspezialisierte **Anti-Terror-Gruppe** ins Leben zu rufen. Um absolute Neutralität zu gewährleisten, setzt sich diese aus verschiedensten Nationalitäten zusammen. Dies ermöglicht auch, je nach Einsatzgegend entsprechend ortskundige Mitglieder an die Front zu schicken. Wer natürlich das absolute Kommando bei den Einsätzen trägt, dürfte wohl klar sein. Ihr. Doch bevor es daran geht, in heroischen Aktionen unbescholtene Bürger der freien Welt vor den Zugriffen fremdsprachiger Polit-Bösewichte zu retten, steht erst einmal genaues Planen der Aktion bevor. Schließlich wollt Ihr ja nicht das Leben Eurer Teammitglieder leichtfertig aufs Spiel setzen. So gilt es zunächst, aus Eurer anfangs neun Mann umfassenden Truppe drei Kollegen für den Auftrag auszuwählen. Selbstredend verfügt jeder Eurer Recken über ganz besondere Eigenschaften, die je nach Einsatz zum Vor- oder auch Nachteil sein können. Doch damit ist es natürlich noch nicht getan. Sowohl die mitgeführten Waffen, als auch die für den Einsatz notwendige **Spezialbekleidung** will mit Bedacht gewählt werden. So macht es wenig Sinn, mit einem unhandlichen **Scharfschützengewehr** in ein eng verwinkeltes Gebäude zu gehen oder mit einem schneeweißen, für den Einsatz im Winter gedachten Kampfanzug durch eine besetzte Botschaft zu rennen. Das zur Auswahl stehende Equipment läßt fürwahr keine Wünsche offen. Ist dann endlich Sack und Pack beisammen, obliegt es Euch, für jedes der drei Mitglieder den Missionsstartpunkt festzulegen. Jetzt erst beginnt das eigentliche Spiel. Je nach zu erfüllendem Auftrag müssen Geiseln aus besetzten Gebäuden gerettet oder feindliche Kämpfer ausgeschaltet werden. Dabei ist es sehr wichtig, äußerst bedacht vorzugehen, um möglichst lange unbemerkt zu bleiben. Per Knopfdruck könnt Ihr jederzeit **zwischen** Euren **drei Teamkollegen umschalten,** die aus der **klassischen Ego-Perspektive** gesteuert werden. Über die technische Umsetzung dieses Spektakels, dem übrigens ein **Bestseller-Roman** des amerikanischen Autors Tom Clancy zugrunde liegt (siehe Kasten), läßt sich bis dato kaum etwas sagen. Die bislang sehr karg eingerichteten Räume sollen ebenso wie die eher schwachsinnig reagierenden Gegner bis zur endgültigen Version verschwunden sein. Das Game hat mit Sicherheit Potential zu einem Hit, wenn auch viele der Features, die die PC-Version so beliebt gemacht haben (Mulitplayer-Modus, komplettes Replay aus Außenperspektive), auf der PlayStation kaum realisierbar sein dürften. Noch unbestätigten Gerüchten zufolge arbeiten die roten Stürmer bereits an Umsetzungen für das N64 und den Color Game Boy, die gegen Ende des Jahres erscheinen sollen. *ab*



Alles, was man für eine saubere Geiselbefreiung inklusive Terroristeneleminierung benötigt...



System:	PlayStation
Name:	Rainbow Six
Genre:	Strategie
Hersteller:	Red Storm Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin: Juli 1999

Tom Clancy – Ein wahrer Patriot



Während Tom Clancys bei uns relativ unbekannt ist, genießt der 1947 geborene Autor in den USA Kultstatus. Weltbekannt hingegen sind die Verfilmungen seiner Romane. Dazu zählen unter anderem die Thriller "Jagd auf roter Oktober" und "Die Stunde der Patrioten". Auch der Name der für Rainbow Six verantwortlichen Entwicklert "Red Storm Rising" ist einem Clancy Buch entliehen.

Silent Hill

Wie versprochen haben wir die Japan/US-Version von Konamis Gruselschocker *Silent Hill* mittlerweile durchgezockt und weihen Euch vor dem PAL-Test in die Highlights und Unterschiede dieser Fassungen ein.

Eines der *Silent-Hill*-Puzzles einmal aufgeschlüsselt: Nehmt die leere Flasche aus der Küche und lauft ins Labor ...

... wo Ihr eine zerschmetterte Phiole mit einer unbekannten Flüssigkeit seht ...

... die in das leere Fläschen gefüllt und für spätere Zwecke aufgehoben werden will.

SILENT HILL

System:	PlayStation
Name:	Silent Hill
Genre:	Survival Horror
Hersteller:	Konami Japan

Geplanter Erscheinungstermin: Mai 1999



Vorsicht: Der verwirrte Doktor schießt auf Euch!



Daß es in *Silent Hill* nicht um ein Kaffeekränzchen, sondern ums nackte Überleben in einer von Kreaturen aus einer anderen Dimension in Besitz genommenen Kleinstadt geht, dürfte sich mittlerweile in der Zombie-Fangemeinde herumgesprochen haben. Bemerkenswert sind in diesem Zusammenhang jedoch die feinen Unterschiede zwischen der US- und der Japan-Version. Die gnomartigen, mit Dolchen bewaffneten Mini-Monster der US-Fassung – seltsamerweise von vielen als "Kinder-Zombies" klassifiziert, obwohl mangels Gesicht keine übermäßige Ähnlichkeit mit Menschen besteht – wichen in der kurze Zeit später erschienenen Japan-Ausgabe deutlich größeren, wilder aussehenden Kreaturen mit Klauenhänden. In der Nippon-Version gibt's allem Anschein nach auch keinen wählbaren Schwierigkeitsgrad – vielleicht ist deshalb die Verteilung der Items und Gegner auch deutlich anders als bei der US-Version. In letzterer findet Ihr zu Beginn des Spiels z.B. in der Gasse, in der Eure verschwundene Tochter das letzte Mal gesichtet wurde, ein praktisches Ofenrohr zum Austeilen von Backpfeifen – bei der Japan-Variante herrscht dort gähnende Lehre. Dort müßt Ihr dagegen zum Anlegen Eurer Schußwaffen (Pistole, Shotgun, Rifle) nur einmal den R2-Button drücken, während im US-*Silent Hill* der Schußmechanismus ganz konform zum großen Capcom-Vorbild gehandelt wird. Welche Elemente nun davon den Weg in die deutsche Version finden werden und ob und in welcher Form geschnitten wird, steht laut Konami noch nicht fest. In unserem offiziellen Test werden wir es auf jeden Fall klar herausstellen. Doch zurück zum eigentlichen Spiel: Nachdem Ihr ein mysteriöses Radio aufgelesen habt, das Euch akustisch vor einem Feindkontakt warnt, gibt Euch ein mit Blut geschriebener Hinweis einen ersten Anhaltspunkt: die alte Schule. Doch der Weg dorthin ist trotz Straßenkarte ein wahres Labyrinth, denn fast alle Kreuzungen haben sich in unüberwindbare Krater verwandelt.

Die Splatter-Dimension

Nachdem Ihr es bis dahin geschafft und im dreistöckigen Gebäude (schon wieder eine Parallele zu *Resident Evils* Raccoon Police Department) einige knifflige Rätsel um eine Turmuhr, ein stummes Klavier und ein von einer steinernen Hand umklammertes Medaillon gelöst habt, gelangt Ihr erstmals in das *Silent Hill* der anderen Dimension, aus dem die ganzen Monster (Riesenschaben, Bluthunde, Zombies etc.) entsprungen zu sein scheinen. Die Struktur des jeweiligen Gebäudes, in dem Ihr Euch befindet (bzw. befandet), bleibt gleich – nur das Design und die Ausstattung der Räumlichkeiten erwecken den Anschein, mitten in der Hölle gelandet zu sein. Das an sich schon **gespenstische Ambiente** einer ver-

Im Vorgarten des Krankenhauses greifen Euch Bluthunde an: Nach einem Treffer ...



... solltet Ihr das Monster fleissig weiter malträtieren: Man weiß ja nie!



Mysteriös: Ihr habt einen unterirdischen Altar entdeckt: Was wird hier zelebriert?



Im nebeligen Freigelände greifen Euch unentwegt Flugdämonen an.



Die Kartographie ist vorbildlich: Alle Puzzles, Sackgassen etc. sind eingezeichnet.

lassenen, nächtlichen Schule im fahlen Scheinwerferschein Eurer Lampe (Vorsicht: Lockt Monster an – deshalb oft ausschalten!) weicht nun einem Alptraum aus Rost und Blut. In den an die indizierten Filme von Clive Barker erinnernden Stahlkonstruktionen hängen Körper seltsamer Wesen, und mit der Waffe (Ofenrohr, Spitzhacke, Axt – Munition sparen!) im Anschlag streift Ihr durch in das rote Element getünchte Gänge – immer in Erwartung des nächsten Gegners um die Ecke. Habt Ihr das Gummiball-Puzzle gelöst und dem Endgegner mit seinem riesigen Maul im Heizungskeller den Garaus gemacht, schicken Euch diverse Hinweise weiter kreuz und quer durch das in dicken Nebel (aah: "The Fog") gehüllte Städtchen. Vom Krankenhaus zum Antiquitätenhändler, von der Kirche in die Abwässerkanäle und zurück – die Suche nach Eurer Tochter treibt Euch immer weiter – hormäßige Effekte eingeschlossen:



Obwohl es in *SH* ziemlich zur Sache geht, wird auch Euer Gehirnschmalz gefordert.

Das klassische Puzzle: Eine vierfach gesicherte Tür versperrt Euch den Weg.

Nur für starke Nerven

Kurz bevor Ihr z.B. einen Raum verlaßt, klingelt das Telefon, und eine metallisch verzerrte Stimme Eures Kindes fleht um Hilfe oder sie erscheint auf der Riesenleinwand des Einkaufszentrums und ruft nach Euch. Vielleicht geht der Held des Spiels deshalb **nicht** gerade **zimperlich** mit den **Kreaturen** aus der anderen Dimension um. Monsterlinge in Krankenschwester-Tracht, einer mutierten Wucherung am Rücken und scharfen Skalpellen werden mit Axt-Hieben bearbeitet, fischartige Wändekletterer in den Kanälen mit der Shotgun zur Raison gebracht und Boßgegnern (Riesenwurm und überdimensionale Motte) per Jäger-Büchse eingeheizt. Pikant: Bewegt sich das am Boden liegende Monster noch, muß eiskalt nachgetreten werden, um zu verhindern, daß es wieder aufsteht und weiter Jagd auf Euch macht. Ab und zu trefft Ihr auch auf andere Charaktere (Krankenschwester ohne Mutation, Arzt, Einsiedlerin, Polizistin usw.), die nach einer kleinen Konversation noch rätselhafter erscheinen als zuvor. Wirklich schwierig ist *Silent Hill* – von den oftmals ziemlich **reizvollen Knobeleien** abgesehen – im reinen Action-Part auf normalem Schwierigkeitsgrad (US-Version) jedoch nicht: Ihr findet Energy-Drinks und Medi-Packs in Hülle und Fülle, die Ihr zu jedem Zeitpunkt einwerfen dürft, wenn Eure Gesundheit im Kampf in den roten Bereich sinken sollte. Dafür ist *Silent Hill* auch um einiges umfangreicher als der letzte Capcom-Survival-Horror-Ausflug. Fast jedes Gebäude muß in beiden Dimensionen getrennt durchkämmt werden, am Schluß verwandelt sich sogar die ganze Stadt in ein blutverschmiertes, rostiges Stahlträgerlabyrinth. Zum Durchspielen benötigt Ihr beim ersten Mal je nach Geschick, Glück und Kombinationsgabe ca. zehn bis zwölf Stunden. Die gnadenlos gute Schocker-Atmosphäre in *SH* mit ihrem bedrohlichen Soundtrack wird Euch das Pad so schnell nicht mehr aus der Hand geben lassen – warum die Konami-Designer bei der **Animation** und der **Texturierung** der Figuren so **nachlässig** waren, ist uns jedoch unverständlich: Die Bewegungsweisen des Helden und der Monster wirken immer etwas abgehackt, die Texturen könnten sehr wohl noch etwas mehr Details und Varianten vertragen. Viele Monster schlurfen einfach nur als ein "einheitsgraues Etwas" auf Euch zu. Einen Vorteil hat die Real-Time-Texture-Mapping-Grafik jedoch gegenüber "Resi" in jedem Fall: Ihr könnt Euch jederzeit via First-Person-Perspektive in den Räumlichkeiten umsehen. Auch in punkto In-Game-FMVs hat man sich nicht fleißig gezeigt, da ein Großteil der Szenen einfach aus dem zusammengeschnittenen Intro übernommen (oder umgekehrt?) und etwas ergänzt wurde. Schade auch, daß nicht alle Kommentare gesprochen werden – manche werden einfach nur textmäßig eingeblendet. Mit Ausnahme der Animationen/Texturen sind das aber nur kleine scharze Flecken auf der ansonsten weißen Grusel-Weste von *Silent Hill*. Wir sind auf jeden Fall gespannt, was sich in der deutschen Version alles (nicht) ändert und verraten Euch natürlich auch die Auflösung der mysteriösen Story-Line noch nicht, um die Spannung nicht zu verderben. Alle Horror-Fans dürfen auf jeden Fall dem Release entgegenfiebern, soviel ist klar, denn bis Capcoms *Dino Crisis* (siehe Messebericht) hierzulande erscheint, dürfte noch ein Weilchen vergehen. *rk*



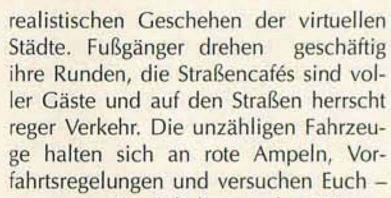
In der Kanalisation wird die Spitzhacke eingesetzt.

Movie-like

Wer die sich um seltsame Kreaturen mit Nadeln im Gesicht (Cenobiten) aus einer anderen Dimension drehenden Filme von Clive Barker erinnert (sind mittlerweile alle vier indiziert und somit nur ab 18 in Videotheken zu bekommen), wird erstaunliche Parallelen zu *Silent Hill* feststellen. Das gesamte Ambiente mit den rostigen und blutigen Stahlkreationen und die gesamte Atmosphäre inkusive der mysteriösen Story legen die Vermutung nahe, der Meister selbst habe am Skript mitgeschrieben, was jedoch natürlich nicht der Fall ist. Anyway: Wem Silent Hill gefallen hat und schon Autofahren darf, der sollte sich mal in seiner Videothek umschauen.



Driver



Die Lichter der Großstadt. Gerade in Nachtsequenzen kommt eine tolle Atmosphäre rüber.

Kaum ein anderes Spiel wird von den Zockern so sehnsüchtig erwartet wie GTs Automobil-Hatz durch Amerikas Straßen. Als Undercover-Cop seid Ihr ständig auf der Flucht vor den eigenen Kollegen.



System: PlayStation
Name: Driver
Genre: Rennspiel/Ganstersimulation
Hersteller: GT Interactive
Geplanter Erscheinungstermin: Ende April 1999

Da GT Interactive anscheinend bei dem Gedanken, Euch als kriminellen Auftragsfahrer loszuschicken, nicht besonders wohl war, werdet Ihr in der endgültigen Version aller Wahrscheinlichkeit nach die Rolle eines Undercover arbeitenden Cops übernehmen. Am genialen Spielprinzip wird sich dadurch aber wohl nichts ändern. Und das hat es wirklich in sich.

Erst nachdem Ihr in einer menschenleeren Tiefgarage Euer fahrerisches Geschick vor den Augen der "ehrenwerten Gesellschaft" unter Beweis gestellt habt, dürft Ihr die ersten Aufträge entgegennehmen.

In einem schäbigen Motel einquartiert, empfangt Ihr via Anrufbeantworter verschiedene illegale Jobangebote. Welche Ihr davon wahrnehmt, bleibt Euch selbst überlassen. Mal lautet die Aufgabe, einen verfeindeten Bandenchef durch waghalsige Fahrmanöver in den Herzinfakt zu treiben, mal müßt Ihr ein abtrünniges Bandenmitglied davon abhalten, zum Flughafen zu entkommen. Insgesamt sind die gebotenen Aufgaben an Abwechslungsreichtum kaum mehr zu überbieten. Wie Ihr eine Mission angeht, ist einzig und allein Eure Sache, doch solltet Ihr immer auf der Hut vor der hiesigen Polizei sein. Denn sobald Ihr unter den wachsamen Augen des Gesetzes gegen Verkehrsregeln verstoßt, oder schlimmer noch einen unbeteiligten Verkehrsteilnehmer rammt, habt Ihr die Cops an den Fersen. Und diese lassen sich nicht so ohne weiteres wieder abschütteln. Nicht nur, daß sie ständig Verstärkung hinzurufen und überall in der Stadt Straßensperren errichten, die Uniformierten hinterm Lenkrad sind mit allen Wassern gewaschen. Der unglaubliche Reiz dieses Spiels liegt im absolut realistischen Geschehen der virtuellen Städte. Fußgänger drehen geschäftig ihre Runden, die Straßencafés sind voller Gäste und auf den Straßen herrscht reger Verkehr. Die unzähligen Fahrzeuge halten sich an rote Ampeln, Vorfahrtsregelungen und versuchen Euch – soweit möglich – aus dem Weg zu gehen, um so massivere Karosserieschäden zu vermeiden.

Wer nicht unbedingt den Aufträgen hinterherhetzen will, kann im Optionsmenü den Menüpunkt "Take a Ride" wählen. Nun kann man ohne jeden Streß die vier Städte durchkreuzen. Zumindest solange, bis man den Gesetzeshütern unangenehm auffällt. Die vier im Game enthaltenen Citys Los Angeles, San Francisco, Miami und New York glänzen durch ein sehr atmosphärisches Stadtbild, das dem Spieler sofort glaubhaft vermittelt, in welcher Stadt er sich gerade befindet. Erreicht wird dies neben dem charakteristischen Architekturstil der Städte, durch das Implementieren bekannter Bauwerke und Areale. So findet Ihr im Big Apple z.B. das World Tra-



Die Cops gehen nicht gerade zimperlich vor.



Erstmal Euer Können unter Beweis stellen.



Fällt sowas unter Polizeigewalt ?

Bonus-Spiele

Neben den eigentlichen Missionen könnt Ihr in Driver fünf zusätzliche Bonusspielchen anwählen, die entweder für eine unkomplizierte kurze Runde zwischendurch oder aber zum Training Eurer Fahrkünste gedacht sind.

Pursuit



Hierbei gilt es, ein anderes Fahrzeug einzuholen und durch Rammen fahruntüchtig zu machen.

Getaway



Wie beim Pursuit, nur mit vertauschten Rollen. Haltet solange als möglich durch.

Cross Town



Rast in Höchstgeschwindigkeit von einem Checkpoint zum nächsten.

Trail Blazer

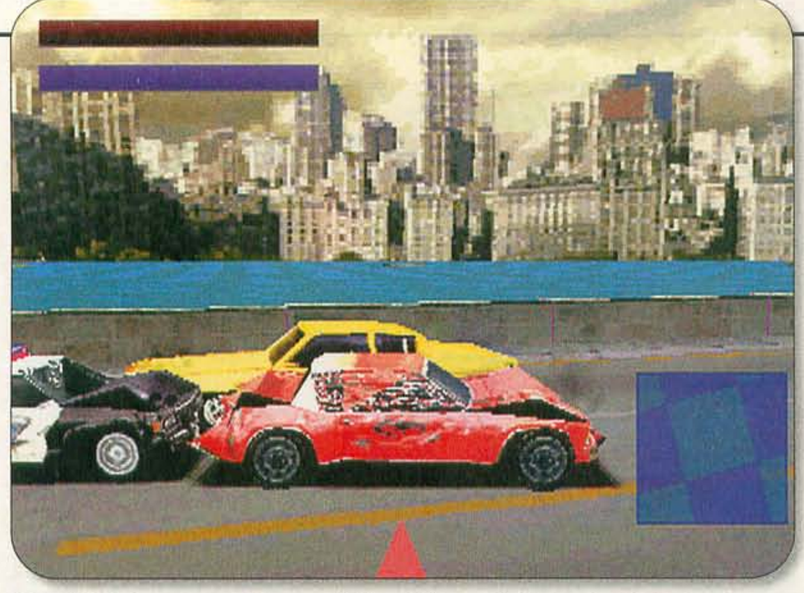


Versucht in einem engen Zeitlimit, so viele der rote Dreiecke wie möglich aufzusammeln.

Survival



Etwas für die ganz Harten. Ihr wedet von einer Armada Polizeiwagen verfolgt. Haltet durch.



Beim Anblick der massiven Fahrzeugschäden geht sogar die Skyline des Big-Apple unter.

Spektakuläre Sprünge gehören in *Driver* zur Tagesordnung. Guten Flug.

de Center, das berühmte Chrysler Building und den Madison Square Garden, in San Francisco natürlich die Golden Gate Bridge und in Los Angeles den Hollywood Boulevard inklusive Mann´s Chinese Theatre und den weltbekannten Pacific Coast Highway, der sich zum Herumcruisen geradezu anbietet.

Wer jetzt glaubt, die Engine sei mit einer solchen Fülle an Informationen und Details überfordert, wird angenhem überrascht sein. Denn bis auf einige wenige Grafikfehler, die für eine Beta-Version völlig normal sind, läuft das Spiel selbst bei mehreren Fahrzeugen gleichzeitig absolut flüssig ab.

Die Achillesferse vieler guter Rennspiele war in der Vergangenheit leider oft genug eine unrealistische oder schwer zu beherrschende Steuerung. Glücklicherweise wurde auch in diesem Punkt bei *Driver* ganze Arbeit geleistet. Man hat wirklich das Gefühl, je nach gewähltem Fahrzeug eine tonnenschwere Limousine oder einen hubraumstarken Sportflitzer zu steuern. Absolut realistisch wurden physikalische Aspekte wie die Trägheit der Fahrzeuge und das amerikanischen Wagen typische "Schwimmen" in den Kurven umgesetzt. Obwohl keine offiziellen Lizenzen zur Verfügung standen, lassen sich Klassiker wie der Ford Mustang Coupé oder das Oldsmobil problemlos wiedererkennen.

Mit *Driver* scheint GT einen Mega-Hit in der Mache zu haben, der nicht zu Unrecht bereits jetzt als eines der Spiele des Jahres gehandelt wird. Da bereits die Preview-Version einen phanastischen Eindruck macht, warten wir gespannt auf die Ende April erscheinende Verkaufsversion. *ab*





No Fear Downhill Moutainbiking

Auch wenn Mountainbikes immer mehr zum Alltag gehören, sollte nicht vergessen werden, daß es sich dabei ursprünglich nicht um Statussymbole, sondern um ein kompromißloses Sportgerät für den härtesten Profi-Einsatz handelte.

Wie Ihr der Anzeige unten rechts entnehmen könnt, ist die Energie beim Start natürlich noch voll aufgeladen.

Es stehen vier Kamera-Perspektiven zur Verfügung. In dieser kommt das Zweirad-Feeling besonders realistisch rüber.

Erschöpft, aber glücklich. Endlich am Ziel.



Downhill Mountain Biking

System:	PlayStation
Name:	No Fear Downhill Mountainbiking
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemaster

Geplanter Erscheinungstermin: Mai 1999

Und um diesen dreht es sich in Codemasters neustem Rennspiel, von dem uns nun eine ca. zu 80 % fertiggestellte Version vorliegt. Auf gut einem Dutzend verschiedener Strecken, die auf alle fünf Kontinente verteilt sind, gilt es sich gegen eine beinharte Konkurrenz zu behaupten.

So liegen manche der Strecken mitten im tropischen Dschungel oder in der marokkanischen Wüste, während andere Kurse Euch quer durch amerikanische Großstädte mitsamt ihren typischen Hindernissen führen.

Acht Fahrer mit jeweils individuellen Vor- und Nachteilen stehen zur Auswahl. Neben Kriterien wie der Höchstgeschwindigkeit und der Beschleunigung ist insbesondere die Kondition der Biker von höchster Wichtigkeit. Denn wie im echten Leben können die Radler nicht in einer Tour Vollgas geben, sondern benötigen gelegentlich eine kurze Verschnaufpause. Wird ihnen diese nicht gegönnt, geht schnell gar nichts mehr. Gerade diese kurzen Erholungspausen sollten mit Bedacht gewählt werden, um so Nachteile im Rennen zu vermeiden. Denn wenn Eurem Biker genau vor einer Steigung die Puste ausgeht, ziehen die Konkurrenten schnell vorbei. Auf einem abschüssigen Stück der Strecke hingegen könnt Ihr durchaus mal für kurze Zeit mit dem Treten aussetzen, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren. Neben diesem strategischen Aspekt spielt die richtige Einstellung Eures Bikes eine extrem wichtige Rolle. So müßt Ihr neben den Bremsen und der Empfindlichkeit der Stoßdämpfer auch je nach Streckenbeschaffenheit und Wetterverhältnissen ein anderes Reifenprofil wählen.

Wie bei einem echten Fahrrad könnt Ihr Vorder- und Hinterradbremse getrennt voneinander bedienen und durch die Shoulder-Tasten das Gewicht des Fahrers nach vorne oder hinten verlagern. Ohne all diese Möglichkeiten vollständig auszunutzen, habt Ihr kaum eine Chance, ein Rennen siegreich zu beenden.

Solltet Ihr es dann nach langem Üben endlich mal schaffen, als Erster die Ziellinie zu überqueren, winken Euch verbesserte Zubehörteile als Prämien.

Sechs Spielmodi werden in der endgültigen Version enthalten sein, darunter u.a. ein Meisterschafts-Modus, ein Time-Trail und ein Stunt-Track, in dem es gilt, durch das Absolvieren möglichst spektakulärer Stunts Punkte zu sammeln. Leider ist in der Preview-Version nur das Einzel-Rennen, bei dem Ihr Euch ein Kopf-an-Kopf-Rennen gegen einen einzigen Gegner liefert, anwählbar. In der fertigen Version hingegen sollen bis zu 16 Kontrahenten gleichzeitig an den Start gehen können. Und im Multi-Player-Modus sollen immerhin bis zu vier Spieler via Splitscreen beim Kampf um Sieg oder Niederlage in die Pedale treten können. Von der technischen Seite her betrachtet macht das Game einen guten Eindruck, auch wenn unschöne Grafikfehler noch auf eine gründliche Nachbearbeitung hoffen lassen. Ansonsten läuft das Spiel mit flüssigen 25 fps, wobei sich derzeit noch nicht prüfen läßt, inwieweit die Engine mehrere Biker gleichzeitig bewältigen kann. Die Fahrer selbst sind gut animiert und bewegen sich realistisch. In engen Kurven stützen sie sich z.B. schon mal mit dem Fuß ab, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Hoffentlich auch überarbeitet wird die bislang noch etwas hakelige Steuerung, die übrigens neben dem mittlerweile als Standard zu betrachtenden Dual-Shock-Pad auch das NegCon unterstützt. Sobald wir die finale Version in Händen halten, werden wir Euch in einem Härte-Test Näheres berichten. *ab*

Bugs Bunny auf Zeitreise



Dei übliche Lorensequenz darf auch bei Bugs nicht fehlen.

Dank Infogrames treibt der sympathische kleine Nager nun auch auf der PlayStation sein Unwesen. In diesem 3D-Jump'n-Run dürft Ihr in der Rolle von Bugs Bunny durch verschiedene Zeitzonen hoppeln, da er versehentlich eine Zeitmaschine aktiviert hat und den Weg zurück in die Gegenwart sucht. Soll ihm dies gelingen, ist es wichtig, alle dort verteilten Uhrensymbole einzusammeln, denn nur mit einer bestimmten Anzahl Uhren kann Bugs spätere Level besuchen (ähnlich wie Gex mit seinen Fernbedienungen). Insgesamt wird es sechs Hauptlevel geben, die noch mal in 22 Stages unterteilt sind (inklusive drei Bonusrunden). Mit dabei sind solch einladende Zeitperioden wie zum Beispiel Amerika zur Zeit der Prohibition, die Steinzeit, das Mittelalter und noch einige mehr. Als Gegner



So 'ne Sauerei! Die Zeit wird knapp!



Jetzt bloß nicht den Hintern verbrennen.

geben sich die bekanntesten Warner Brothers-Charaktere ein Stelldichein. Wer kennt nicht Elmer Fudd, Yosemite Sam oder Marvin the Martian? Die Grafik ist sehr stark an den Stil der beliebten Serie angelehnt; fast schon glaubt man, mitten in einem Comic zu sein. Verstärkt wird dieser Eindruck noch durch die sehr gut gelungenen Animationen der Akteure. Als Soundtracks werden bekannt schräge Looney-Tunes-Musiken abgespielt. Die Steuerung geht mittels Analogstick einfach und präzise von der Hand, aber auch digital läßt sich der Rammler noch millimetergenau steuern, ab und zu rumpelt's sogar etwas. Dies alles zusammen macht ein wirklich gutes Gesamtbild, wir freuen uns hier alle schon auf die hoffentlich bald erscheinende Testversion.
Also vergeßt nicht: Seid zur Heiterkeit bereit. And stay tooned! *cd*



System:	Playstation
Name:	Bugs Bunny auf Zeitreise
Genre:	3-D Jump'n Run
Hersteller:	Infogrames

Geplanter Erscheinungstermin: Juni 1999

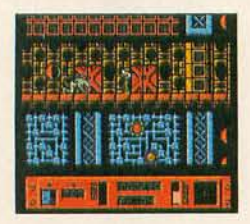




Oldie Special Teil 3: NES

Sechs Jahre vor dem Erscheinen der ersten Video Games, also 1985, erblickte das NES (Nintendo Entertainment System – zu deutsch "Vergnügungssystem") in den Vereinigten Staaten und ein Jahr später in Europa das Licht der Konsolenwelt. Mit einem Spieleangebot, das der PlayStation in nichts nachsteht, sollte es alsbald zur wohl beliebtesten Spieleplattform der späten achtziger und frühen neunziger Jahre werden.







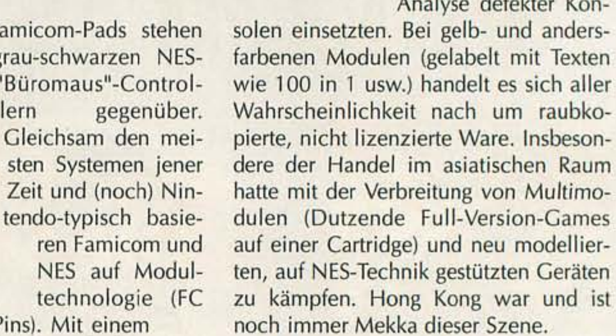




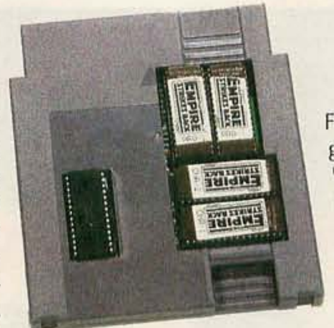




Wie mit fast jeder Konsole, fristete auch das NES schon zwei Jahre (Juli 1983) vor dem Launch in der westlichen Welt sein Dasein im Land der aufgehenden Sonne. Dort ist es noch heute unter dem harmlosen Namen Famicom (Family Computer) bekannt und beliebt. Vor allem designtechnisch weichen beide Systeme doch stark voneinander ab. Während das Famicom Ähnlichkeiten zum SuperNES aufweist, könnte das gute alte NES glatt als Kreuzung zwischen überdimensioniertem Schuhkarton und Brotkiste (wegen der Klappe vorne) durchgehen. Zwei übereinander gestapelte PlayStations entsprechen in etwa den Ausmaßen des Geräts. Neben die links unten vorne angebrachte Kontrolleuchte gesellen sich die zwei Schalter der Haupteinheit (Power, Reset). Joypads, Infrarotcontroller, Lightguns, Flightsticks und sonstige Eingabegeräte (derer gab es zur Genüge) können, anders als beim antiquierten Famicom, auf der Vorderseite rechts unten ein- und ausgestöpselt werden. Die Kabel der Joypads des Famicoms waren dagegen "hardwired", sprich ins System eingebunden. Beide Konsolen wurden beim Kauf mit zwei Controllern, Netzteil, RF-Kabel und Handbüchlein ausgeliefert. Das Aussehen der mit vier Buttons (Start, Select, A, B) versehenen Controller ist ebenfalls unterschiedlich. Die rot-goldenen "Mon Cherie"-Famicom-Pads stehen grau-schwarzen NES-"Büromaus"-Controllern gegenüber. Gleichsam den meisten Systemen jener Zeit und (noch) Nintendo-typisch basieren Famicom und NES auf Modultechnologie (FC 60 Pins, NES 72 Pins). Mit einem entsprechenden Adpater sind Famicom-Games auf dem NES (und umgekehrt) spielbar. Zudem variieren die Cartridges an sich: FC-Carts haben etwa N64-Format, während die NES-Module länger sind; 13,3 cm um genau zu sein. Firmen wie Color Dreams oder Bunch Games, denen eine Nintendo-Lizenz zu teuer war, fertigten eigene Module, die in einem schicken Pampers-Windelblau daherkamen. Titel von Tengen (z.B. das rar gesäte *Tetris*) und Camerica (Codemasters Vertrieb in den Staaten) gab's mit schwarzer Plastikverkleidung. Einen ähnlichen, wenn nicht höheren "Gibt's-fast-Nicht"-Faktor weisen die goldenen Zeldamodule auf. Noch seltener ist es um die NES-Control-Deck Cartridges bestellt, die allein Service Centern zur Verfügung standen, die sie zur Analyse defekter Konsolen einsetzten. Bei gelb- und andersfarbenen Modulen (gelabelt mit Texten wie 100 in 1 usw.) handelt es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um raubkopierte, nicht lizenzierte Ware. Insbesondere der Handel im asiatischen Raum hatte mit der Verbreitung von Multimodulen (Dutzende Full-Version-Games auf einer Cartridge) und neu modellierten, auf NES-Technik gestützten Geräten zu kämpfen. Hong Kong war und ist noch immer Mekka dieser Szene.



Die NES-Haupteinheit ohne Pads.



NES-Modul zu Preview Zwecken.



Tausendfüsser auf dem Prüfstand

Neben abgedrehten, aufgesägten und zugeklebten Vorserien-Test-Modulen verschickten Spielehersteller gerne (wenn's mal ganz *dringend* war) die vielbeinigen EPROM-Chips, die auf eine entsprechende Platine gesteckt zum Spiel "verschmolzen".



Der Scheibenschreiber

Mal davon abgesehen mangelte es besonders dem Famicom nicht an lizenzierter Zusatzhardware. 1985 brachte Nintendo den sogenannten Disk Writer auf den Markt. Spieler konnten z.B. in großen Einkaufszentren Software "tanken" (auf Diskette kopieren), mit nach Hause nehmen und die auf der Disk eingekaufte Software (ca. 2000 Yen pro lee-













Die Großen und die Kleinen



Dragon Warrior IV (Enix), mit 8 MBit (1024k) eins der datenschwersten RPGs.



Jewlery, mit ca. 1/3 MBit (32k) Puzzler der Federgewichtklasse.

rer Diskette, 500 Yen pro Spiel) via dem ans Famicom gekoppelte Disk System einlesen – voilà. Kaum zu glauben, aber wah –, es gab in Japan Faxgeräte (DiskFax), die Highscores von Diskette lasen und zwecks zahlreicher Competitions ans Hauptquartier übermittelten. Über 2 Millionen Disk-Systeme fanden ihren Weg über die Verkaufstheken – durchsetzten konnte sich die Idee jedoch nicht. 64k Speicher pro Seite, Copyright-Sharing mit Nintendo, geringe Einnahmen für Personen mit Disk Writern und die aufkommende Generation der Batterie-gestützten 128k+ Spiele. Bis 1993 waren 180 Spiele (30+ von Nintendo) zu haben.

Peripherie – schräger als die Polizei erlaubt

Skurrile Hardware in Form von Angelkontrollern oder Lockführerpults ist vor allem für die PlayStation zu finden, doch auch für das vergreiste NES fertigte man bereits damals reichhaltig Zubehör. Mit dem Zapper brachte Nintendo eine der ersten Lightguns auf den Markt, die sich auch in höheren Stückzahlen verkauften. Konami konterte mit einem Lightgun-Helm, mit der futuristischen Bezeichnung Laserscope. Eine Handvoll Sportspiele, darunter *Athletic World* (Bandai), *Dance Aerobics* (Nintendo) und *Super Team Games* (Nintendo) ließ sich sogar mittels der Nintendo-designten Controllerdecke Power Pad bestreiten – verrückter geht's nimmer mehr ... Daß Datenhandschuhe keine utopischen Science-Fiction-Gimicks waren, bewies Nintendo mit dem hauseigenen Power Glove.





Laserscope (unten) und Zapper (oben)

Von kompakten Kisten und Innenarchitektur

1993, als sich Mega Drive und SNES bereits erbitterte Gefechte um die Gunst der Spieler lieferten, launchte Nintendo in den USA das sog. "NewNES", eine Low-Price Konsole mit den Specs eines NES – nur viel kleiner, formschöner, toploading (Module werden oben eingesteckt), mit ergonomischerem Joypad und leider der seitlichen Audio/Video-





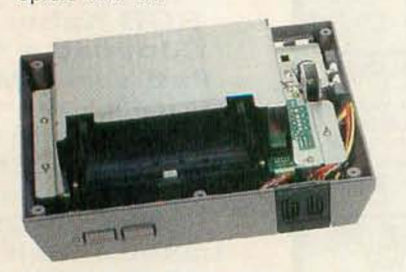


Ausgänge beraubt. Für läppische 50 amerikanische Mücken (Dollar) war das zu allen Spielen kompatible Designer-Mini-NES zu haben. Doch betrachten wir nun die Eingeweide des Nähkastens – ich sehe schon, wie mich mein 200 Mhz Dreamcast gerade angrinst... Ein mit schwächlichen 1.8 Mhz getakteter 8-Bit Motorola 6502 Prozessor operierte



Das New-NES - elegant und handlich.

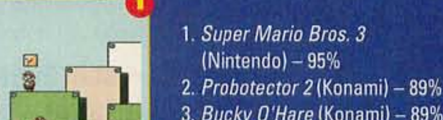
mit gerade mal 2 Kilobyte normalem und weiteren 2 KB Video RAM, konnte nicht mehr als 16 Farben gleichzeitig anzeigen (bei einer Palette von 52) und würde sich heutzutage über die 256x240 Pixel-Briefmarkenauflösung tierisch aufregen. Dennoch, im Laufe seiner Evolutionsgeschichte hat das NES mehr als genug bewiesen, daß selbst bei solch geringer Rechenleistung unglaubliches Gameplay möglich ist (bestes Beispiel hierfür: *Super Mario Bros. 3*). Die Zahl der installierten Geräte, verkauften Spiele und der



Unter die Motorhaube geschaut...

Video Games Top 10 vs. Crap Control – oder: die Flop 5

Die Hits (vergleiche Tests Video Games Uralt-Ausgaben)



1. *Super Mario Bros. 3* (Nintendo) – 95%
2. *Probotector 2* (Konami) – 89%
3. *Bucky O'Hare* (Konami) – 89%
4. *Probotector* (Konami) – 88%
5. *Battletoads* (Tradewest) – 86%
6. *Castlevania 3* (Konami) – 85%
7. *Pirates* (Konami) – 85%
8. *Gradius* (Konami) – 84%
9. *Maniac Mansion* (Jaleco) – 84%
10. *Dr. Mario* (Nintendo) – 83%













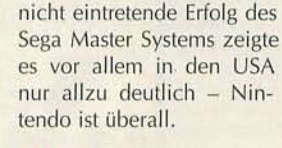
Die Flops



1. *Cheetaman II* (Active Enterprises)
2. *Double Strike* (American Video Entertainment)
3. *Venice Beach Volleyball* (AVE)
4. *Ghostbusters II* (Activision)
5. *Super Sports* (Codemasters)



nicht eintretende Erfolg des Sega Master Systems zeigte es vor allem in den USA nur allzu deutlich – Nintendo ist überall.

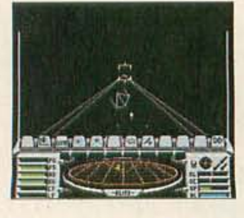


Madcore Merchandise

Den Hype um Titel wie *Mario* und *Zelda* spürten Verbraucher allerorts. Schnürsenkel, Schlafsäcke, Geldbeutel, Lunchboxen, Stickeralben, Trading Carts, Mülleimer, Wecker (siehe oben Bild links), Kalender, Puzzle, Schlüsselanhänger, Duschköpfe, Eierbecher – nichts, was es nicht mit Marioaufdruck gab. "Now you are playing with power!" lautete Nintendos einschlagender Werbeslogan. Spiele-Magazine, Lösungsbücher, Romane, Videokassetten und großangelegte Events waren die Folge des Booms. 1990 beispielsweise organisierte BigN in 30 amerikanischen Großstädten das Nintendo World Championship, für welches ein gleichnamiges Spiel konzipiert wurde (siehe Kasten) – heute von unschätzbarem Sammler- und Geldwert (über 400 US-Dollar – dafür gibt's ein importiertes Dreamcast samt Spielepaket!), da nur minimalst wenige im weltweiten Umlauf sind.

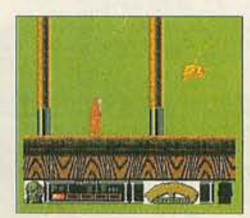


Hier läßt sich noch einiges verstecken...













Crazy Cover Collection



Legendär, karottencrazy und schaurig-schräg, die Box-Artworks zu *Metal Gear*, *Gun Nac* und *Uninvited*. Einfach nur schlecht: *Werewolf*.











Sega Master System– im Schatten des NES

Segas 8-Bit-Antwort war das Master System, welches gegen den fast 90 % Marktanteil des NES nicht anzukämpfen wußte. Weshalb? Offensichtlichster Punkt: Nintendo war zuerst am Markt. 2. Das Gemeinschaftsgefühl: Kollege Daxer hat ein NES, dann will ich auch ein NES. 3. Schönheitsfehler: Ein an der Hauptkonsole angebrachter Pause-Schalter sorgte für Frust bei im Sofa verwurzelten Zockern. 4. Kleingedrucktes: Nintendos strikte Lizenzbedingungen erlaubten Spielekonvertierungen auf andere Systeme erst nach einer Frist von vier Jahren (Regelung später gelockert). 5. Fremdvermarktung in den USA: Tonka Toys wurde die Distribution des SMS anvertraut – erfolgreich Spielsachen verkaufen ist eine Geschichte – Videospiele unters Volk zu bringen eine völlig andere ... 6. Ein Haufen Durchschnittliches: Zugegeben, es gab klasse Spiele fürs Sega Master System, leider auch zuviel Mittelmaß und einen übermächtigen Konkurrenten. Revenge im September '99? *cs*

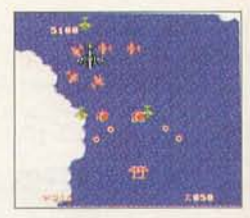
Goldenes Zelda-Modul





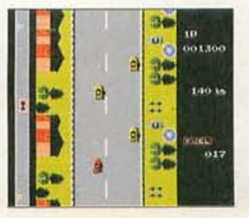
Nintendo Weltmeisterschaft

Es wurde nach folgendem Schema verfahren: Jeder Teilnehmer hatte knappe 360 Sekunden Zeit, in den Spielen *Super Mario Bros.*, *Rad Racer* und *Tetris* (in der Reihenfolge) möglichst viele Punkte abzuernten. Erste Aufgabe: 50 Münzen bei *SMB* sammeln, zweitens: *Rad Racer* Stecke 1 in Rekordzeit durchsausen, zu guter Letzt eine Partie *Tetris*. Die Scores der einzelnen Spielabschnitte wurden anschließend mit einem bestimmten Faktor multipliziert und ergaben die Endwertung. Sieger wurden in Altersgruppen ermittelt – es winkten phantastische Preise, u.a. ein Auto, Geldgewinne und Stipendien.











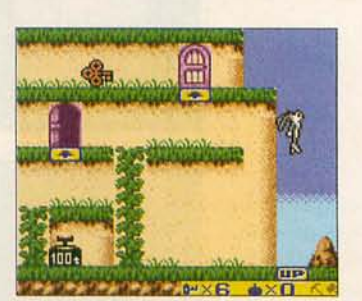
Mittlerweile nimmt die Zahl der monatlich erscheinenden Titel für Nintendos Kleinsten rasant zu. Wir nahmen das zum Anlaß, dem Erscheinungsbild der Pocket-Corner ein leicht verändertes Aussehen zu verpassen. Auf diese Weise können wir Euch auf dem gleichen Platz deutlich mehr Titel vorstellen. Neu sind in diesem Zusammenhang auch die Wertungskästen. Des weiteren möchten wir zukünftig in loser Folge eine Art Game-Boy-Hardware-Ecke einführen, in dem das neuste Zubehör vorgestellt wird.

Bugs Bunny Crazy Castle 3



Ihr geleitet Warner Brothers weltbekannten Carrot-King Bugs Bunny durch 60 äußerst knifflige Level, in jedem immer auf der Suche nach 8 versteckten Schlüsseln, welche das Tor zur nächsthöheren Stage entriegeln. Gelingt Euch dies, gibt's ein Paßwort und Ihr werdet zusätzlich mit einem Extraleben entlohnt. Habt Ihr erst einmal einen monströsen Vorschlaghammer aufgesammelt, werden mit dessen Hilfe im Weg stehende Felsklumpen zerbröselt, ein Kletterhaken hilft, Steinblöcke zu überwinden. Die ziellos in den Leveln umherwandelnden Bösewichte (Duffy, Sylvester usw.) lassen sich bequem und





genretypisch per ACME-Wumme, Hundert-Tonnen-Gewicht oder Kollisionsbombe ausschalten. Bei gedrückter Pause-Taste kann man entspannt den gesamten Level via scrollbarer Karte betrachten, was sehr hilfreich ist, um im später folgenden Leiter-, Teleporter- und Röhrenwirrwarr den nötigen Überblick zu behalten. Bis auf einige wenige unfaire Situationen ist *Bugs Bunny Crazy Castle 3* zweifellos eines der Spiele, die es sich, bis man sie endlich durchgespielt hat, permanent im Modulschacht gemütlich machen.

GBC✓ GB SGB

Schwierigkeit:	4-8
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★★☆

Frogger

Für Grundschüler gibt's Schülerlotsen, Frosch Frogger muß die Straße selber überqueren. Wenn



Euch die 20-Pixel-Autos dabei nicht zermatschen, dann tut's der dreifarbige Schulbus. Kein Optionsmenü, keine speicherbaren Highscores, ein halbes Duzend Sound-Samples - eine so lieblose 5-Minuten-Portierung ohne jegliche Innovation hat der Klassiker nun wirklich nicht verdient.

GBC✓ GB✓ SGB

Schwierigkeit:	5-9
Speicheroption:	keine
Linkoption	–
Grafik:	★☆☆☆☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★★☆☆☆

Mortal Kombat 4

Acht vierfarbige, mies animierte Kämpfer duellieren sich in drei Schwierigkeitsgraden. Der Sound



wirkt, als ob man Sand in den Lautsprecher gestreut hätte, dazu Slowdowns beim Springen und keine Möglichkeit, Prügelein via Link-Kabel auszutragen. Setzt man zum Finishing-Move an, wird dies mit einem briefmarkengroßen Splatterfilmchen von drei Sekunden belohnt - vergessen wir's.

GBC✓ GB✓ SGB✓

Schwierigkeit:	1-6
Speicheroption:	keine
Linkoption	–
Grafik:	★☆☆☆☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★☆☆☆☆

Topgear Pocket

Als erstes Handheldmodul mit Rumblefunktion macht TGP eine gute Figur. Beim Ausbrechen des Wagens, Bodenwellen, Sprüngen oder Crashs vibriert es unter-



schiedlich stark. Rennen durch zahlreiche Landschaftstypen werden in einer Meisterschaft, gegen die Zeit oder via Link ausgetragen. Die tolle Musik aus dem Hauptmenü verstummt leider während der Fahrt. Begeistern konnte die manuelle Schaltung und der Mut zur Rumpelinnovation.

GBC✓ GB SGB

Schwierigkeit:	3-6
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	ja
Grafik:	★★★☆☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★★☆

A Bug's Life

Wie alle anderen Vertreter des *Bug's Life*-Aufgebots bedient sich auch diese Version der Film-Story. In manchen der acht Level ist der prima animierte Flick auf die Hilfe



seiner Krabbelwelt-Kumpel angewiesen. So flattert er z.B. auf dem Rücken des Mistkäfers, katapultiert Pillendreher umher oder nutzt die Sprungnetze der Spinne. Leider hat der Titel Mängel in der Steuerung, die Musik wiederholt sich und Waffen können nicht im Sprung eingesetzt werden.

GBC✓ GB✓ SGB✓

Schwierigkeit:	2-7
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

Die Schlümpfe im Alptraumland

Schlumpfhasser Gurgelhals hat sein Abrakadabra auf das schlummernde Dorf angewendet. Ein Wässerchen von Papa-Schlumpf beamt den verschont gebliebenen Muskelschlumpf direkt in die Alpträume seiner Freunde, von denen er sie erlösen muß. Spießige Steakgabeln, nervöse Erdbeeren, krumme Killerwürste, spritzende Tintenfässer, gefräßige Bücher, mutierte Ureinwohnersmurfs und andere Scheußlichkeiten wollen Euch hierbei an die Mütze. Im Dorfbrunnen darf nach Schlüsseln geblubbert werden, Ihr flüchtet vor einer Flutwelle, bedient im Weltraumlevel komplexes Fluggerät und galoppiert auf einem blinden Maulwurf. Siebenwurzblätter lassen Euch höher springen und sind der Schlüssel zur witzigen Bonusrunde. Flüssiges Parallax-Scrolling, geschlumpfte Animationen, kecke Designideen, präzise Steuerung und tolle Mucke machen dieses Jump'n-Run zum absoluten Hit. Highscores werden leider nicht batteriegespeichert.

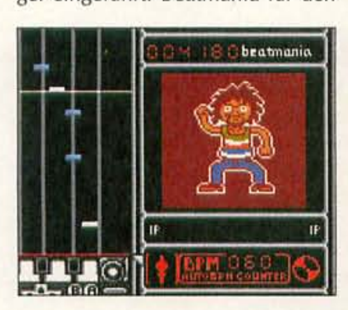




	GBC✓ GB SGB
Schwierigkeit:	1-6
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★★★
Spielspaß:	★★★★★

Beatmania

Eigens für diese Art von Spielen (vergl. Test *Pop'n Music*) wurde kürzlich bei uns das CD-Gütesiegel eingeführt. Beatmania für den Game-Boy erfüllt die Voraussetzungen für dieses Prädikat eindeutig nicht. So innovativ die Spielidee auch ist, auf dem Gameboy mit seinem Fuzzeldisplay und der praktisch nicht vorhandenen Soundfähigkeit ist dieses Game total deplaziert. Tja Konami - mit der Umsetzungswut kann man's auch übertreiben...



	GBC✓ GB✓ SGB✓
Schwierigkeit:	6-9
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	ja
Grafik:	★★☆☆☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★☆☆☆☆

V-Rally

V-Rally's herausgeputzte Optik sticht sofort ins Auge. Einen Time-Attack- und 2-Player-Mode, mit dem Top Gear auftrumpft, hat sich Infogrames gespart. Mit vier lizensierten Karossen rauscht Ihr u.a. durch Indonesien, die französischen Alpen oder Griechenland. Wechselndes Wetter beeinflußt das Geschehen nicht, statt dessen erschweren Öllachen, "Hinkelsteine" und Barrieren die Weiterfahrt.



	GBC✓ GB SGB
Schwierigkeit:	1-5
Speicheroption:	Paßwort
Linkoption	–
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★☆☆☆
Spielspaß:	★★★☆☆

Game-Boy-Color-Rumble-Pack

Eigentlich handelt es sich nur in gewissem Sinne um ein Rumble-Pack, da es eigentlich eine Ergänzung zu einem Modul darstellt und bislang auch nur mit einem Game erhältlich ist. Dennoch können die Schüttel-Qualitäten durchaus überzeugen und sollten nicht nur als Gag abgetan werden. In dem uns vorliegenden *Top Gear Pocket* wurden Unfälle ebenso wie Bodenunebenheiten oder Crashs sehr akkurat an den Spieler weitervermittelt. Es bleibt abzuwarten, ob und welche anderen Games von dieser Funktion Gebrauch machen werden. Eine ungewöhnliche Spielerfahrung bietet das Modul auf alle Fälle. Es wird übrigens eine zusätzliche AAA-Batterie zum Betrieb benötigt.



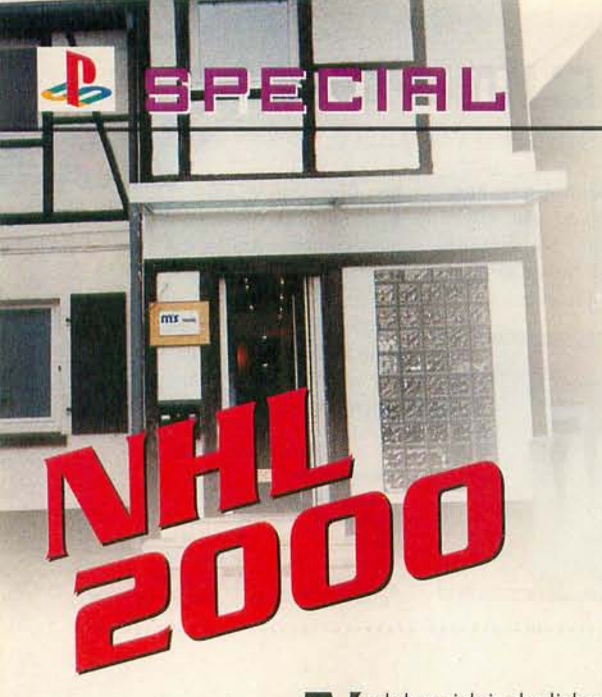
Light Magnifier & AC Adaptor

Bei diesen Zubehörteilen der Firma Blaze handelt es sich zum einen um einen Netzadapter, der den batterielosen Spielspaß via Steckdose ermöglicht, und um eine Vergrößerungslupe mit zwei eingebauten Lampen. Gerade bei sehr kritischen Lichtverhältnissen ist dieses Zubehör von Vorteil, besonders, da die Lampen von einer eigenen Batterien gespeist werden und somit die Spieldauer nicht verkürzen. Der empf.VK soll bei DM 19,95 liegen.



Color-Power-Set

Wer ärgert sich nicht darüber, wenn inmitten der heißesten Games-Sessions plötzlich die Batterien Ihren Geist aufgeben und weit und breit kein Ersatz aufzutreiben ist? Der deutsche Hersteller **VIDIS** hat sich dieses Problems angenommen und mit dem **Color-Power-Set** ein aus 2 aufladbaren Akkus und einem Ladegerät bestehenden Set entwickelt. Die Akkus, die komplett aufgeladen jeweils eine Spielzeit von bis zu fünf Stunden garantieren, erhöhen nebenbei auch die Griffigkeit des Game-Boy-Color. Dadurch, daß der Lieferumfang zwei Akkus enthält, ist es möglich, den einen aufzuladen, während man mit dem anderen spielt. Der Ladevorgang (wird durch ein rotes LED an der Ladestation angezeigt) dauert ca. 4 Stunden. Das zur Ladestation gehörende Netzteil läßt sich auch direkt in den Game-Boy-Color stecken, um so auf Wunsch direkt über die Steckdose zu spielen. Der Preis soll bei DM 49,95 liegen. Freundlicherweise stellte uns die Firma **VIDIS** zehn dieser Akkus zur Verfügung. Wer nun also Interesse hat, sollte bitte bis zum 10.5.99 eine Postkarte mit dem Stichwort **"Color-Power-Set"** an die *WEKA Consumer-Medien GmbH, Redaktion Video-Games, Gruberstr. 46a, 85586 Poing* schicken. Wir verlosen die Sets unter allen Einsendern. Besonders freuen würden wir uns, wenn Ihr die Gelegenheit nutzen würdet, um uns auf der Postkarte kurz Eure Meinung zur Game-Boy-Corner mitzuteilen. Mitglieder des WEKA-Verlages und der VIDIS Electronic GmbH sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.



NHL 2000

System:	PlayStation
Name:	NHL 2000
Genre:	Eishockey
Hersteller:	Electronic Arts

Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal 1999


Louise mit der „Holy Bible"

Nachdem sich ja der liebe Dirk in der letzten Ausgabe ironischerweise über den "Getreibeg"-Fauxpas in *Beetle Adveture Racing* äußerte, lud uns EA diesen Monat ins M&S Tonstudio ein, wo gerade die Lokalisierung des neuen *NHL*-Nachfolger am Laufen war, denn diese Schmach wollte man natürlich nicht auf sich sitzen lassen. Für *NHL 2000* engagierte EA wie schon bei den vorherigen Teilen die beiden Kommentatoren Gerhard Leinauer und Marc Hindelang, die auch auf DSF die Hockeyübertragungen kommentieren. Insgesamt werden von ihnen 732 spielerspezifische Kommentare (sprich Hintergrundinformationen und Statistiken, das sind ca. fünf für jeden einzelnen Spieler) aufgenommen. Zusätzlich kommen noch unzählige allgemeine Sprüche wie zum Beispiel bei Verletzungen hinzu. Alles in allem kommt man so auf ca. 20.000 (!) Samples. Mit dieser Menge sollten dann eigentlich die Genre-üblichen Wiederholungen zu einem großen Teil vermieden werden. Robert Bailey (Senior Audio Specialist bei Electronic Arts Canada) teilte uns mit, daß er sich schon sehr auf das DVD-Medium freue, denn dann könnten dank Speicherplatz im Überfluß Spielbegleitungen in Fernsehqualität geboten werden (hört man da irgendwas raus?). Alles in allem herrschte eine lockere, jedoch sehr professionelle Arbeitsatmosphäre – Marc und Gerhard machten ihre Sache gewohnt gut, und wenn ihnen einmal ein Satz der deutschen Übersetzung nicht so ganz gefiel, dann hatten sie auch die Freiheit, mal ein bißchen zu improvisieren. Jeder im Team nahm die Sache überaus ernst; über das Endergebnis können wir aber wie immer erst urteilen, wenn uns eine Testversion vorliegt.


v.l.n.r.: hintere Reihe: Robert Bailey, Louise Read, Markus Westerholz, Aleksander Zecevic. vordere Reihe: Frank Elting, Marc Hindelang, Gerhard Leinauer.


Hier sehen wir Marc und Gerhard bei ihren Proben für die Wiener Sängerknaben...

Kleiner Gag am Rande: Auf unsere Frage, woher eigentlich die ganzen Statistiken kommen, zeigte uns Louise Read (Localization Producer) mit den Worten "This is god" das NHL Official Guide & Record Book, in dem wirklich jede nur denkbare Statistik der Saison '98 – '99 aufgelistet ist. (Und wir dachten schon, die hätten das alles im Kopf...) *cd*

Man spricht Deutsch

Das M&S Tonstudio in Frankfurt macht neben Radio- und Fernsehwerbespots wie Marlboro, Kelloggs und Porsche hauptsächlich PC-Spiele Sychnronisationen. Hier ein paar der Bekanntesten:

- KKND 1 & 2
- Soviet Strike
- Blazing Dragon
- Need for Speed I - IV
- Apocalypse

SZENE-CHAT

Jubel-Arie?





Sony gab die ersten Details zur PlayStation 2 bekannt, und alle sind begeistert. So ist das halt, wenn eine Firma hervorragende Leistungswerte verspricht. Kein Zweifel, Sony ist durchaus auch in der Lage, seine Versprechungen wahr zu machen und eine (Traum-) Konsole auf den Markt zu bringen. Aber wann? Ankündigungen und Spekulationen gibt es genug – am ehesten zutreffend dürfte die Information sein, daß wir die Jubelkiste ab September 2000 freudestrahlend beim Händler unseres Vertrauens bezahlen dürfen. Ein wenig geht dabei unter, daß uns bereits im September ´99 eine technische Glanzleistung erwartet, und zwar Segas Dreamcast! Im Gegensatz zur PlayStation 2 gibt es diese Konsole bereits zum Anfassen, wenngleich nur als japanische Ausführung. Sega verspricht immerhin einen europäischen Start mit 30 Spielen, und auch dieses Versprechen scheint erfüllbar. Für Hardcore-Zocker dürfte die Sache klar sein: Beide Konsolen müssen her! Doch wie werden sich Gelegenheitsspieler entscheiden? Die Kompatibilität zu älteren Spielen spricht klar für die PlayStation 2, aber wer möchte schon gerne ein ganzes Jahr warten, bevor er die Vorteile von Sonys neuer Überkonsole tatsächlich auch nutzen kann? Die VG jedenfalls nicht, und deshalb freuen wir uns, daß unser japanisches Dreamcast in der Redaktion noch in diesem Jahr ein europäisches Brüderchen bekommen wird. Wenn aus dem Hause Sony im nächsten Jahr tatsächlich bereits Nachwuchs kommen sollte, werden wir auch diesen mit offenen Armen aufnehmen. Bis dahin aber werden wir uns an der fantastischen Grafik-Power und der schnellen Rechenleistung des Dreamcast erfreuen. Denn letztlich zählt nur, was man auch wirklich in Händen hält – Versprechungen und Ankündigungen müssen erst termingerecht eingehalten werden. Eines ist schon jetzt sicher: Sega will es nochmal wissen und wird alles dran setzen, verlorengegangene Marktanteile zurückzugewinnen. Die wichtigste Voraussetzung dafür – die derzeit technisch beste Konsole – hat Sega bereits. *jb*

ACTIVATED

Tel 030 - 399 918 - 0
Fax 030 - 399 031 57



WELTNEUHEIT !

Ein neues Gehäuse für die PSX ! Wahlweise in Blautransparent oder Schwarztransparent. Passend für alle Modelle ausser SCPH 100x (PU7/8). Einfacher Umbau in 5 Minuten, und schon haben Sie die coolste PSX ! Lieferbar ab Mitte April

59,99 DM 3059



Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM!! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln!

nur 179,99 DM

SONY DUALSHOCK CONTROLLER BEI UNS NUR 49,99 DM !

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoarders 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis ! Achtung ! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern !

SUPERCHIP® 1001

Der Superchip® mit SYPOC® - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET !

Stück 15 DM
3 Stück je 12 DM
5 Stück je 7,80 DM
10 Stück je 5,90 DM
25 Stück je 5,56 DM
50 Stück je 4,98 DM

ACTIVATOR® 3129

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele [redacted] abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 1000 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

neuer Preis: nur 98 DM

SUPERCHIP EINBAUPLATINE 1004

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitinsentive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinnt. Der Chip wird gesockelt ! 5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

VIRTUAL GUN®

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle ! Der Schlitten der Waffe fährt zum Nachladen zurück ! Absolut realistisches Waffenverhalten !

119 DM mit Fusspedal !!!
+ Gcon Adapter



MEMORYCARDS

1 MB 9 DM 1701
8 MB 29 DM 1708
24 MB 38 DM 1724
40 MB 52 DM 1740
56 MB 62 DM 1756
72 MB 74 DM 1772

Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130
Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175
RGB-Kabel 15 DM 1100
RGB-Kabel mit Audio 22 DM 1120
RGB-Kabel G-CON 25 DM 1110
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM 1101
Padverlängerung mit Shock 15 DM 1292
Padverlängerung ohne Shock 5 DM 1299
Desktop-Joystick PSX 14 DM 1301
Playstation-Tasche 28 DM 5001
CDR-WIN 125 DM 4090
CD-DUPE ab 1998 DM 3998
2 InfrarotPads PSX 68 DM 1208
RF-Antennenanschluß PSX 28 DM 1500
PAL-Booster PSX 28 DM 1600
PAL-Booster Dreamcast 98 DM 7600
Cobra-Lightgun PSX 38 DM 1305
Cobra-Pad PSX 10 DM 1205
The Glove PSX 98 DM 3098
Maus für PSX 29 DM 3007
Multitap ORIGINAL SONY 68 DM 3006
PSX umgebaut mit DualShock 299 DM 3001
MovieCard für PSX 139 DM 3139
Mr. Backup Z64 898 DM 6001

www.activated.de
Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

Nachdem die Tips & Tricks in der letzten Ausgabe auf Grund der Lösungs-Specials etwas zu kurz gekommen sind, diesmal wieder Tips in voller Länge. Leider hat sich in der April-Ausgabe ein kleiner Fehlerteufel bei der Darstellung der Sonderzeichen eingeschlichen (nein, es war nicht als April-Scherz gedacht). Eure Anrufe, insbesondere wegen der nicht verwendbaren Sega-Rally-Cheats, zeigten uns, wie viele von Euch bereits jetzt ein Dreamcast zu Hause haben. Deshalb haben wir beschlossen, vermehrt DC-Tips zu veröffentlichen. Wir hoffen, diese Entscheidung ist auch in Eurem Sinne. Bis zum nächsten Mal.

FLINKE FINGER

Hier nun erst einmal die korrekten Cheats der letzten Ausgabe 4 / 99:

DREAMCAST

Sega Rally

Um alle Fahrzeuge anzuwählen: Drückt im Titelbildschirm ↑, ↓, ↑, B, A, ←,B, B, ↓.
Um alle Strecken freizuschalten: Drückt im Titelbildschirm ↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓.
Wenn Ihr beide Cheats zusammen eingeben wollt, müßt Ihr Euch beeilen, da nach einigen Sekunden das selbstablaufende Demo beginnt.

PLAYSTATION

WCW/NWO Thunder

Um alle FMV-Sequenzen der jeweiligen Wrestler anzusehen, drückt im Optionsmenü hintereinander R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, und dann die Select-Taste. Mit ← + X könnt Ihr vorspulen bzw. mit → + X zurückspulen. Mit erneutem Druck auf die Select-Taste beendet Ihr die Vorführung wieder.

PLAYSTATION

Pool Hustler

Um bei dieser Billard-Simulation in den Genuß eines versteckten Mini-Spielchens zu kommen, gebt im Titel-Bildschirm folgende Kombination ein: ↑, ↑, ↓, ↓, Δ, Δ, X, X, ←, →, □, O.

So, und nun zu den aktuellen Flinken Fingern:

PLAYSTATION

Rally Cross 2



Die folgenden Passwörter verdanken wir Matthias Bauch aus Hohen Neuendorf. Gebt die Codes vor einer neuen Saison als Namen ein und bestätigt mit X. Wählt dann das Single Rennen.

Oasis Strecke: SISAO
Dschungel Strecke: ELGNUJ
Little Woods Strecke: FOSTER
Frozen Trail Strecke: NIVEK
Dusty Road Strecke: MIT
Rock Creek Strecke: KCIN
Dry Humps Strecke: CIRE
Hillside Strecke: BSIRHC
Gewicht verringern: AIRFILLED
Rally Cross 1 Physik: LEADSHOT
Rally Cross 2 Physik wiederherstellen: MOONEY
Kollisionsabfrage abschalten: INCORPOREAL
Alle Veteranenlevel Strecken und Autos: PREVET
Alle Prolevel Strecken und Autos: PREPRO
Alle Strecken und Autos:PREALL

PLAYSTATION

Tiger Woods `99



Selbst dieser elitäre Rasensport bleibt nicht vor Cheats verschont.
Gebt im Spielerauswahlmenü unter der Option Namen Editieren folgende Passwörter ein:
Das Gelände erhöht sich um 200%: PUMPZ
Das Gelände erhöht sich um 400%: MAXIMUMZ
Um ein nahezu völlig flaches Gelände zu erhalten, müßt Ihr folgenden Begriff eingeben: OLD SCHOOL
Mit folgender Tastenkombination könnt Ihr die Sprechgeschwindigkeit der Kommentatoren beeinflussen: Drückt wahlweise ↑ oder ↓ und dann X, □, Δ, , L1, L2, und dann R1 oder R2 (je nachdem, ob das Tempo rauf oder runter gehen soll). Übrigens, wenn Ihr Lust habt, den Golfwagen zu zerstören, dann begebt Euch im Trainingsmodus auf die Driving Range und trefft den Wagen dreimal.

NINTENDO 64

Vigilante 8



Im Genre Shoot'em-Up-Racer ist es schon fast Pflicht, jede Menge Cheats im Programm zu verstecken. Hier die wichtigsten auf einen Blick. Gebt die Begriffe als Passwörter ein und achtet auf das Leerzeichen zwischen zwei Begriffen.



Alle Fahrzeuge (außer dem UFO!): GANGS UNLOCKED
Y, das Alien: GIMME DA ALIEN
Alle Charaktere und Level: JTBT7CFD1LRMGW
Im Multiplayer-Modus dieselben Fahrzeuge: MIX MA TCH CARS
Extrem hohe Auflösung: MAX RESOLUTION



Raketen Power-Up: MISSILE ATTACK
Unsichtbarkeit: LIVING FOREVER
Schnelle Feuerwaffen: FIRE NO LIMITS
Geringe Schwerkraft: A MOON GETAWAY



Keine Feinde: POPULATION OUT
Zeitlupen-Modus: GO REALLY SLOW
Experten Modus: I AM TOUGH GUY
Level-Anwahl: LEVEL SHORTCUT
Schlußvideos ansehen: LONG SWLIDESHOW



PLAYSTATION

Syphon Filter

Daß das Leben als Mitglied einer Eliteeinheit nicht leicht ist, ist spätestens seit Snakes Abenteuern wohl jedem bekannt. Für den Action-Kracher *Syphon Filter* haben wir Euch einen Cheat anzubieten, für schwächere Gegner sorgt.

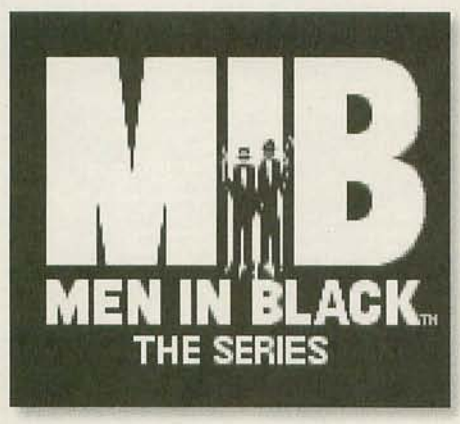


Schwächere Gegner:
Pausiert das Spiels, setzt den Cursor auf die "Map" Option und drückt dann → + L2 + R1 + ×.
Als Bestätigung hört Ihr ein Lachen

Wem das Spiel jedoch zu leicht sein sollte, der kann mit folgender Tastenkombination den Expert- Mode aktivieren:
Haltet im Titelbild LINKS + L1 + R2 + SELECT + □ + O + × gedrückt.
Ihr hört den Satz "Damn it" als Bestätigung für die korrekte Eingabe.

GAME BOY COLOR

Men in Black



Diese kleine Game-Boy-Hilfestellung sollte Euch das Leben als Alienvernichter deutlich eileichter machen.
Um zu fliegen, gebt das Passwort 0601 ein.



Daraufhin erscheint zwar eine Fehlermldung, die Ihr aber getrost ignorieren könnt. Startet nun ein neues Spiel. Drückt und haltet, während Ihr stillsteht, die Select Taste und A um zu fliegen. Während Ihr in der Luft seid, könnt Ihr mit den ← und → Tasten lenken. Mit ↓ oder der Select Taste landet Ihr wieder.
Für einen besonderes vernichtenden Mega-Schuß gebt Ihr ebenfalls obengenanntes Passwort ein. Drückt und haltet dann im Spiel die Select Taste und A. Nun sollte neben der Lebensanzeige ein leuchtendes Symbol erscheinen. Wenn Ihr nun feuert, sollte der Schuß extrem heftig ausfallen.
Hier noch die Levelcodes:

Level 2: 2710
Level 3: 1807
Level 4: 0309
Level 5: 2705
Level 6: 3107
Den Abschlussbildschirm: 1943



Um von einem Level zum nächsten zu springen, gebt im Passwort-Bildschirm folgenden Code ein: 2409
Wenn Ihr nun das Spiel pausiert, könnt Ihr mit der Select-Taste einen Level weiterspringen.

NINTENDO 64

V-Rally Edition `99

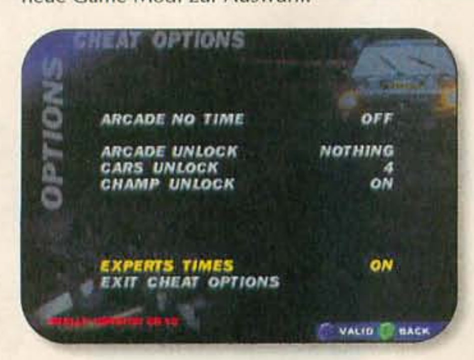


Um den nicht gerade unfähigen Konkurrenten mal richtig zu zeigen, was eine Harke ist, ist folgende kleine Schwindelei sehr hilfreich.
Drückt im Start-Screen L und R , dann C - ←, C - →, R und L. Drückt danach Start und haltet dann im Modus-Auswahl-Screen den Z - Trigger und drückt immer wieder in schneller Folge L, bis die Meldung "Cheat Mode" erscheint.



Sun! Memory Card 1 Meg 9,95
Sun! Memory Card 2 Meg 19,95
Sun! Memory Card 4 Meg 29,95
Sun! Memory Card 8 Meg 39,95
Sun! Memory Card 24 Meg 49,95
Sun! Extension Kabel 9,95
Sun! Rgb Kabel 9,95
Sun! Link Kabel 9,95
Sun! Rgb Kabel Pro 14,95
Sun! Mouse + Mouse Pad 24,95
Pal Booster 19,95
Game Hunter (Importe) 24,95
Dual Shock (Nachbau) 24,95
Classic Joypad 9,95
Psx Transparent Gehäuse 49,95
NEU ! NEU ! NEU ! NEU !
MEMORY CARD 2 Mega
19,95
30 - BLOCK MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 30 SPIELSTANDE
2 MAL MEHR ALS DAS STANDARD MODUL
KEINE KOMPRESSION
5 VERSCHIEDENE FARBEN ERHALTLICH
120 - BLOCK MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTANDE
8 MAL MEHR ALS DAS STANDARD MODUL
LED DISPLAY
5 VERSCHIEDENE FARBEN ERHALTLICH
39,95
360 - BLOCK MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTANDE
24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD MODUL
LED DISPLAY
5 VERSCHIEDENE FARBEN ERHALTLICH
49,95
1080 - BLOCK MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTANDE
72 MAL MEHR ALS DAS STANDARD MODUL
LED DISPLAY
5 VERSCHIEDENE FARBEN ERHALTLICH
79,95
World of play station 12/98
Gesamturteil: Sehr Gut
NEXT 12/98
XL-Wertung: Exzellent
MEMORY CARD 4 Mega
29,95
60 - BLOCK MEMORY CARD
SPEICHERT BIS ZU 60 SPIELSTANDE
4 MAL MEHR ALS DAS STANDARD MODUL
KEINE KOMPRESSION
5 VERSCHIEDENE FARBEN ERHALTLICH
DOUBEL SHOCK
ERHALTLICH IN 5 VERSCHIEDENEN FARBEN
TRANSPARENT LOOK
2 MOTOREN TECHNICK
39,95
VIDEO GAMES 1/99
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut
REMOTE STATION
DIE ALTERNATIVE ZU ALLEN INFRAROT PADS
MULTIFUNKTIONALE INFRAROT SCHNITTSTELLE
KOMPATIBEL ZU ALLEN GANGIGEN STEUER - EINHEITEN REICHWEITE 5-6 METER
79,95
VIDEO GAMES 1/99
Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Sehr Gut
POWER WING
ERHALTLICH IN 5 VERSCHIEDENEN FARBEN
TRANSPARENT LOOK
2 MOTOREN TECHNICK
RUMBEL POWER OHNE ENDE
49,95
MONATS SPEZIAL 599,95
dreamcast grundgerät
incl 220V
Monaco Grand prix
ACHTUNG ANGEBOT NUR GÜLTIG ÜBER VERSAND
Dreamcast SOFTWARE ab 109,95
Dreamcast RGB KABEL 49,95
Dreamcast CONTROLLER 69,95
Dreamcast VMS MEMORY CARD 69,95
SUNFLEX
BESTELL SERVICE 02352/953350
24 h BESTELL FAX 02352/953349
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT
Get More
INTERNET BESTELLUNG : WWW.GETMORESUN.COM
ODER
BESUCHEN SIE UNSERE SUNSTORES DIE IHNEN EINE GROSSE AUSWAHL AN SUN! HARDWARE BIETEN KÖNNEN
9 X IN DEUTSCHLAND

Jetzt stehen Euch versteckte Fahrzeuge und neue Game-Modi zur Auswahl.



DREAMCAST

Marvel vs. Capcom



Wenn man weiß wie, ist es ein Leichtes, die zusätzlichen Superhelden zu erhalten. Wir zeigen Euch, wie es geht.



Um als Roll zu spielen:
Markiert im Auswahl-Bildschirm Zangief und drückt dann ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →.

Um als Gold War Machine zu spielen:
Markiert im Auswahl-Bildschirm Zangief und drückt dann ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.

Um an die Shadow Lady zu kommen:
Markiert im Auswahl-Bildschirm Morrigan und drückt dann a, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

Den roten Venom erhaltet Ihr, wenn Ihr im Auswahl-Bildschirm Chun-Li markiert und dann →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑ drückt.

PLAYSTATION



T'ai Fu: Wrath Of The Tiger



Als Martial-Arts-gestählter Tiger müßt Ihr Euch in T'ai Fu durch das ständige Erlernen, neuer Kampf-Stile der tierischen Gegener zu erwehren.
Selbstverständlich lassen wir Euch auf dieser schweren Mission nicht allein und haben einige hilfreiche Tips zusammengestellt. Vor den folgenden Cheats müßt Ihr erst den sogenannten Karten-Cheat aktivieren. Drückt dazu im Karten-Screen R2, Δ, R2, Δ, O, ↓, □.

Drückt dann folgende Kombinationen:

Level / Boss Auswahlmenü: Drückt R2, Δ, R2, Δ, O, □, ↓, Δ, ↑, →, ←, ↓, ↑, L1.

Story / Style Auswahlmenü: Drückt R2, Δ, R2, Δ, □, O, ↓, Δ, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2.

Credits FMV-Sequenz ansehen: R2, Δ, R2, Δ, ↓, □, O, Δ, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1.

Für die folgenden Codes hingegen müßt Ihr den Gameplay-Cheat aktivieren. Drückt dazu während des Spiels R2, Δ, R2, Δ, O, X, □.

Drückt dann während des Spiels folgende Kombinationen:
Alle Kampfstile: R2, Δ, R2, ←, →, Δ.

Volle Chi-Leiste: R2, Δ, R2, ←, →, □.

Volle Gesundheit: R2, Δ, R2, ←, →, O.
Unsichbarkeit: R2, Δ, R2, ←, →, R1.
Stealth-Modus: R2, Δ, R2, ←, →, R2.

Größere Feinde: R2, Δ, R2, ←, →, ↑.
Kleinere Feinde: R2, Δ, R2, ←, →, ↓.
Feinde spucken Blut: R2, Δ, R2, →, ←, →.
Unendlich Leben: R2, Δ, R2, ←, →, X.

Um den Debug-Modus zu aktivieren, beginnt ein Spiel und beendet einen Level. Drückt dann im Karten-Bildschirm L1+L2+R1+R2.

T'ai Fu frei über die Karte bewegen:

Drückt, während sich Euer Tigerchen zwischen zwei Leveln bewegt, R1+R2. Nun kann jeder Teil der Karte erforscht werden. Drückt □ um ein ausgewähltes Areal zu spielen.
Um Euch direkt dem finalen Endgegner entgegenzustellen, geht Ihr wie oben beschrieben vor – nur daß Ihr statt □ nun Δ drückt.

NINTENDO 64

International Superstar Soccer `98

Obwohl dieses Game nicht mehr ganz brandaktuell ist, ist es doch bei vielen von Euch noch sehr beliebt.
Hier ein paar interessante Tips:

Um an die versteckten Bonus-Teams zu gelangen, müßt Ihr, wenn die "Drücke Start" Aufforderung im Titel-Bildschirm erscheint, folgende Tasten drücken: ↑, C- ↑, ↑, C - ↑, ↓, C - ↓, ↓, C - ↓, ←, C - ←, →, C - →, ←, C - ←, →, C - →, B, A. Haltet dann den Z-Trigger und drückt die Start-Taste. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Soundeffekt.
Jetzt sollten Euch folgende Bonus-Teams zur Verfügung stehen:
Euro Stars A, Euro Stars B, African Stars, Asian Stars, All American Stars.
Um an das World Star Team zu gelangen, drückt wie im Titel-Bildschirm folgende Tasten: ←, C - ←, →, C - →, ←, C - ←, →, C - →, ↓, C - ↓, ↓, C - ↓, ↑, C- ↑, ↑, C - ↑, B, A. Haltet dann den Z-Trigger und



drückt den Start-Button. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Soundeffekt.

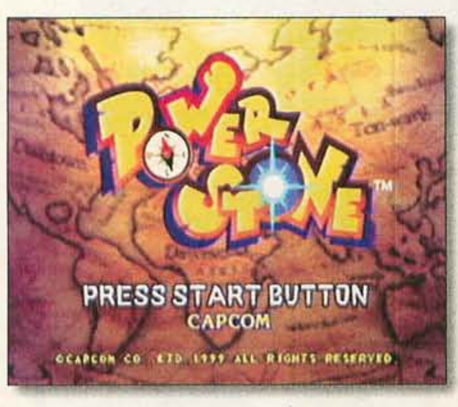
Den in vielen Sportspielen vertretenen Big-Head-Modus könnt Ihr folgendermaßen aktivieren:

Drückt im Titel-Bildschirm C - ↓ , C - ↓ , C - ↑ , C - ↑ , C - →, C - ←, C - →, C - ←, B, A. Haltet dann den Z-Trigger und drückt den Start-Button. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, solltet Ihr ein Lachen hören.

Um an zusätzliche Köpfe für Eure Spieler zu kommen, müßt Ihr zunächst den International Cup mindestens im vierten Schwierigkeitsgrad gewonnen haben.
Begebt Euch nach der Endzeremonie in das Menü, in dem Ihr Eure eigenen Spieler erstellen könnt. Drückt nun im Kopf-Auswahl-Bildschirm die L - Taste, um an eine Menge ungewöhnlicher Köpfe zu kommen.

DREAMCAST

Power Stone



Nach Virtual Fighter 3 ist Power Stone das zweite Prügelspiel für das Dreamcast. Wir möchten Euch einige Tips geben, wie Ihr an die versteckten Kämpfer kommt.
Um als Kraken zu spielen, müßt Ihr das Spiel mit allen acht Charakteren durchzocken.
Um als Valgas zu spielen, müßt Ihr das Spiel mit Kraken durchspielen.

Um mit dem finalen Valgas zu spielen, müßt Ihr das Spiel mit Valgas auf Schwierigkeitsgrad acht durchspielen. Seht auf Seite acht der Power Stone Collection nach Final Valgas. Er ist nur im Versus-Modus anwählbar.

Virtual Battle-Modus:
Erspielt Valgas als anwählbaren Charakter. Dann wird auf Seite fünf der Power Stone-Collection ein Modus freigeschaltet, der die Kamera fest hinter Eurem Kämpfer installiert.

Dual Battle-Mode:
Spielt das Game einmal mit Valgas durch, um diesen Modus auf Seite sechs der Power Stone-Collection freizuschalten. Nun könnt Ihr auch im Versus-Modus über eine festinstallierte Kamera verfügen. Diese zeigt nun via Splitscreen den Blickwinkel jedes Kämpfers.

Um Bonus Gegenstände zu erhalten, müßt Ihr das Spiel mit vier verschiedenen Charakteren durchspielen. Es stehen Euch dann u.a. eine Strahlenkanone und ein Schild zur Verfügung.

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

Haben Sie das Zeug zum Sieger!

Wir geben es Ihnen – und zwar günstig!



89,-

UEFA Champions League
PlayStation-Spiel



Tomb Raider II
PlayStation-Spiel



Gex Deep Cover Gecko
PlayStation-Spiel



Need for Speed 4
PlayStation-Spiel



Kensei
PlayStation-Spiel

Diese Angebote erhalten Sie in folgenden ProMärkten: Annaberg-Buchholz, Aschersleben, 13 x in Berlin, Brandenburg, 2 x in Bremen, Bobbau/Wolfen, Chemnitz-Röhrsdorf, Cottbus, Dessau, Eberswalde, Frankfurt/Oder, Greifswald, Gundelfingen, Halberstadt, Halle, 2x in Heidelberg, Heilbronn, Hermsdorf,

ProMarkt

Wir sind die Guten.



F1 Pole Position 64
Nintendo 64-Spiel



Mario Party
Nintendo 64-Spiel



Beetle Adventure Racing
Nintendo 64-Spiel



Micro Machines 64
Nintendo 64-Spiel





Spirou
Super Nintendo Spiel

Karlsruhe, Landshut, 2x in Leipzig, 2x Ludwigshafen, Magdeburg, 2x in Mannheim, Merseburg, München-Gräfelfing, Neubrandenburg, Nordhausen, 2x in Nürnberg, Potsdam, Regensburg, Speyer, St. Leon-Rot, Stendal, Stuttgart, Viernheim, Weiden, Wernigerode, Wittenberg, Worms

ProMarkt

Wir sind die Guten.



Dieses schöne Portrait von Chun-Li stammt von Simon Modery aus Ettlingen.

NINTENDO 64

Beetle Adventure Racing



Für diesen Fun-Racer, in dem sich alles um die kleinen bunten Käfer dreht, haben wir einen versteckten Cheat für Euch ausfindig gemacht.



Beginnt ein Spiel im Einspieler Championship-Modus auf dem Country-Track.
Bei der Abkürzung nahe der Scheune mit den zwei Strohballen müßt Ihr in den Ballen, der näher an der Straße liegt, fahren. Dabei trefft Ihr die darin versteckte Kiste. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, sollte das Word "Groovy" erscheinen. Fahrt das Rennen nun zu Ende und erfreut Euch im Options-Screen an einem nun anwählbaren Cheats-Menü.



PLAYSTATION

Darkstalkers 3: Vampire Savior



Um in diesem Mystik-Beat'Em-Up an weitere Kämpfer zu kommen, empfehlen wir folgende Cheats:

Als Shadow kämpfen:
Markiert im Charakter-Auswahl-Menü das Fragezeichen und drückt dann fünfmal die Select-Taste. Haltet die Taste nach dem fünften Mal gedrückt und drückt zusätzlich irgendeine andere Taste. Verliert gegen einen Gegner, um seinen Körper zu besitzen.

Als Marionette kämpfen:
Markiert im Charakter-Auswahl-Menü das Fragezeichen und drückt dann siebenmal die Select-Taste. Haltet die Taste nach dem siebten Mal gedrückt und drückt zusätzlich irgendeine andere Taste.



Als Image Talbain kämpfen:
Markiert im Charakter-Auswahl-Menü Gallon, drückt dann die Select-Taste und haltet sie. Betätigt jetzt alle drei Punch oder Kick-Buttons.

Als Oboro (Shin Bishamon) kämpfen:
Markiert im Charakter-Auswahl-Menü Bishamon, drückt dann die Select-Taste und haltet sie. Betätigt jetzt irgendeine Taste.

Als Lilligan kämpfen:
Stellt die im Optionsmenü die "Shortcut" -Funktion auf AN, wählt dann den Trainings-Modus, Arcade oder den Versus-Modus. Markiert Lillith im Charakter-Screen und drückt und haltet den Select-Button. Betätigt jetzt irgendeine Taste, um Lillith mit Morrigans Stimme und Farben zu spielen.

Um als Darkstalker Rikuo zu kämpfen:
Stellt im Optionsmenü die "Shortcut" -Funktion auf AN, wählt dann den Trainings-Modus, Arcade oder den Versus-Modus. Markiert Rikou im Charakter-Screen und drückt und haltet den Select-Button. Betätigt jetzt irgendeine Taste. Sein Sonic-Wave-Move wird nun mit folgender Tastenkombination ausgelöst: ↓, ↘, → + Punch. Seinen Gift-Atem benutzt Ihr mit: ↓, ↘, → + Kick.

Als Wiederhergestellter Victor spielen:
Stellt im Optionsmenü die "Shortcut" -Funktion auf an, wählt dann den Trainings-Modus, Arcade oder den Versus-Modus. Markiert Victor im Charakter-Screen und drückt und haltet den Select-Button. Betätigt jetzt irgendeine Taste. Sein Giga-Hammer-Move wird nun mit folgender Kombination ausgelöst: ↓, ↘, → + Punch.



Unseren Aufruf gegen die "Lara-Mania" hat sich Hannes Sigrist zu Herzen genommen.

PLAYSTATION

Need for Speed: Brennender Asphalt

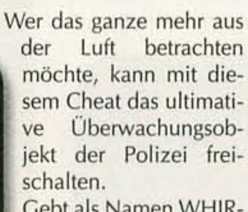


Wer sich langen Streß sparen und lieber auf eine nicht ganz faire, aber dafür um so komfortablere Art an zwei ultimative Renner kommen möchte, dem sei folgender kleiner Tip ans Herz gelegt. Aber Vorsicht, nach der Eingabe eines der unten aufgeführten Cheats könnt Ihr Euren Spielstand nicht mehr abspeichern!

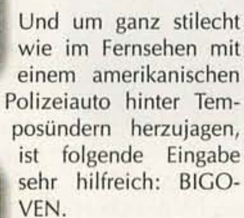
Um an das Phantom-Auto zu gelangen, müßt Ihr nur im Optionsmenü unter dem Punkt User-Name den Begriff FLASH als Spielernamen eingeben. Eine Meldung bestätigt Euch die korrekte Eingabe.



Gleiches gilt für das Titan-Auto (schaut eigentlich eher nach ZZ Top aus). Ihr müßt nur im Optionsmenü unter dem Punkt User-Name den Begriff HOTROD als Spielernamen eingeben. Eine Meldung bestätigt Euch die korrekte Eingabe.



Wer das ganze mehr aus der Luft betrachten möchte, kann mit diesem Cheat das ultimative Überwachungsobjekt der Polizei freischalten.
Gebt als Namen WHIRLY ein.



Und um ganz stilecht wie im Fernsehen mit einem amerikanischen Polizeiauto hinter Temposündern herzujagen, ist folgende Eingabe sehr hilfreich: BIGOVEN.



Um mit einer Luxuslimousine über die Landstraßen zu brettern, gebt als Namen einfach STRETCH ein.
Wenn Ihr nach dem Optionsmenü Start drückt, um das Spiel zu laden, und dann sofort (noch bevor der Loading-Bildschirm erscheint) ↑, R1, L2 drückt und haltet, bis das Spiel geladen ist, erscheinen statt einem Fahrzeug zehn.

Um an weitere Bonus-Fahrzeuge zu gelangen, müßt Ihr mit jedem Polizeiauto die Verfolgungsjagd erfolgreich beendet haben.
Wer trotz der gelungenen mehrsprachigen Synchronisation lieber alle Cops in Englisch hören möchte, der sollte als Namen BIGOVEN eingeben. Aber auch hier gilt: Nach dem Cheat kein Speichern mehr.

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

PLAYSTATION

Gex 3: Deep Cover Gecko

Um auf einfache Art in den Genuß von ein paar der vielen Charaktere zu kommen, in die sich der Gecko im



Laufe seines Abenteuers verwandelt, haben wir hier noch ein paar in letzter Sekunde eingetroffene Cheats parat:
Als erstes müßt Ihr im GEXCave Zugang zum GEX-Tresor haben. Sammelt dafür in den geheimen Bonus-Leveln alle vier Tresor-Teile ein.

Um dann als Alfred zu spielen, gebt als Code □, ×, △, □, Stern, Stern ein.

Um als Cuz zu spielen, gebt □, Diamant, □, □, △, Diamant als Code ein.

Wenn Ihr möchtet, daß sich Gex in einen Rex verwandelt, ist folgender Code hilfreich: □, Stern, Stern, □, △, △

Um den kleinen Gex unsichtbar zu machen, müßt Ihr □, Stern, △, □, △, Diamant als Eingabe verwenden.

Zu guter letzt noch die Eingabe für zehn Extra-Leben: □, ×, ○, ○, △, □.



Dieser freundliche kleine Home-Boy stammt aus der Feder von Christian Mücke.

NINTEDO 64

Rush 2: Extreme Racing USA

In diesem Fun-Racer wimmelt es nur so von



versteckten Optionen und Fahrzeugen.

Drückt im Konfigurations-Screen C - ↑ + C - ↓ + C - ← + C - → + L + R + Z-Trigger. Markiert dann eine der folgenden Optionen im Cheat-Menü und gebt den entsprechenden Code ein. Um ins Cheat-Menü zu kommen, könnt Ihr al-



ternativ in schneller Folge L, R, Z-Trigger, C - ↑, C - ↓, C - ←, C - → eingeben, bis das Cheat-Menü erscheint.
Killer Ratten:



Haltet L + R und drückt viermal den Z-Trigger.
New York Taxis:



Diesen furchteinflößenden Gesichter-Knoten verdanken wir ebenfalls Christian Mücke.

Drückt R, L, Z-Trigger, C- ↑, C- ↓, C - ↑.
Stunts:



Haltet C- ↓ + C - ← + C - ↑ + C - → und drückt dann A, R, Z-Trigger, L, A, R, Z-Trigger, L, R, A, Z-Trigger, L.

Um den Game-Timer zu Gesicht zu bekommen:
Haltet Z-Trigger + C - ↓ und drückt C - ↑. Haltet dann Z-Trigger + C - ↑ und drückt C - ↓.

Für Super-Reifen versucht mal folgendes:
Haltet L + R und drückt dann zweimal folgende Kombination: C - ↑, C - →, C - ↓, C - ←.

Und um ein unsichtbares Auto zu erhalten:
Haltet L + R und drückt fünfmal C - ↑, C - ↓.

Mit folgender Kombination verändert Ihr die Schwerkraft:
Haltet L + R + Z-Trigger und drückt dann dreimal folgende Kombination: C - ←, C- ↑, C - →, C - ↓.

Um Super Speed zu erhalten, drückt und haltet L, R, und drückt dann C - ↑, C - ↓, C - ←, C - →.

DICKES ENDE

Letzte Ausgabe mußte das "Dicke Ende" leider aus Platzgründen pausieren. Als Entschädigung können wir Euch nun dafür die stolze Gewinnerin unseres "Lara-Croft"-Lookalike-Wettbewerbs präsentieren. Um ehrlich zu sein, haben wir ja fast befürchtet, die mit soviel Aufwand verbundene Aufgabe wäre Euch allen zu viel. Aber... wer sagt's denn ?

Ihr könnt mir glauben, daß es nicht leicht war, aus den unzähligen Einsendungen einen Gewinner zu ziehen, aber die kleine Lisa Lex (cooler Name) aus München hat uns mit Abstand am besten gefallen. Gratulation.



Früh übt sich, wer mal eine Mega-Heldin werden will.

Alle, die diesmal leider nicht gewinnen konnten (insbesondere jene Herrn der Schöpfung, die sich für eine als Gewinn in Aussicht gestellte Kiste Ramsch umfassenden Schönheitsoperationen unterzogen haben), möchte ich an folgendes Olympisches Motto erinnern: Dabeisein ist bekanntlich alles.

In dieser Ausgabe werden wir die Verlosung der sich in einem Monat angesammelten Redaktionsdevotionalien (u.a . ein von Sanka getragenes T-Shirt und ein von Kollege Daxer signiertes Weißbierglas) etwas einfacher gestalten. Es gilt schlicht und ergreifend, den hier abgebildeten Screenshot dem richtigen Spiel zuzuordnen.



Ok, ok, vielleicht nicht die innovativste Herausforderung. Aber seht das nach den schweren Anforderungen des letzten Dicken Endes als ein kleines Zuckerl.

Schickt die Einsendungen bitte an WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion Video Games, "Phat End", Gruberstr.46a in 85586 Poing. Damit Ihr nicht auf die Idee kommt, aus Frust über den Nichtgewinn eines solch tollen Preises uns mit Milionenklagen zu überschütten, schließen wir den Rechtsweg aus. Auch Verlagsangestellte dürfen nicht mitmachen. ab

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette oder als Email, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt wurden, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden. Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!
5. Tips und Lösungshilfen zu alten Zelda-, Mario- und Sonic- sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Parasite Eve, MGS oder FF VII und Zelda 64 sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
oder per Email an: aboumalit@wekanet.de

IMPRESSUM

Herausgeber: Helmut Grünfeldt
Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb), v.i.S.d.P.

Redaktion: Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Sönke Siemens (cs) Christian Daxer (cd)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
CompuServe: 74431,613
Internet: 74431.613@compuserve.com

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Sega

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1999
Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen
Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs(-1275)
Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (-1474)
International Account Manager: Andrea Rieger (Tel. 08104/668458, Fax 08104/66 84 59)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München,
Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20, EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20, EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: Jahresabonnementpreis: öS 552,-
Schweiz: Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Marion Stephan
Druck: Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





Diesen Monat konnten wir dem E-Mail-Account und dem Postfach interessante Ansichten Eurerseits hinsichtlich Lieblingsgenre und bevorzugter Hersteller entlocken: Es scheinen u.a. viele Leute der alten VG-Schule mit Affinität zu klassischen 2D-Games dabei zu sein. Aber lest selbst! Außerdem diskutieren wir Kritik an unserem Layout und *Metal Gear Solid* und vertrösten Engine-Fans, die ihre Lieblingstitel beim Special in der VG 3/99 nicht berücksichtigt fanden.

Forum 3/99: Lieblingsgenres bzw. -hersteller

Hallo Ihr Videogamer!
Also, nun schreibe ich Euch auch mal einen Leserbrief. Ich lese die VIDEO GAMES nun schon seit 1995 und habe noch keine Ausgabe verpaßt. Und die heutige VG ist auch die Beste, die es jemals gab. Nun aber mal zum Forumthema: Ich kaufe eigentlich jede Art von Genre (ausgenommen RPGs und Strategiespiele). Das heißt nun aber nicht, daß ich mir jetzt jedes andere Spiel kaufe, nein, aber es gibt eben bestimmte Games, die ich einfach haben muß! Spiele, die ich immer blind kaufen würde (auch ohne Test oder überhaupt ohne Artikel) wären Games von SNK oder Adventures von Lucas Arts. Da weiß ich eben, daß ich hundertprozentig ein gutes Spiel bekomme, was mich immer wieder vor die Konsole zieht. Denn egal, ob *KoF '94*, *'97* oder *'98* ... mir gefällt es immer wieder. Damit komme ich auch schon zum Thema Lieblingsgenre – das ist klar das 2D-Beat´em-Up. Und da erklärt es sich ja von selbst, daß man sich als Neo-Geo-Besitzer auch alles von SNK blind kauft. Allerdings würde ich mir auch jedes Rennspiel von Namco, jeden *Resident-Evil*-Teil und, wie gesagt, jedes Adventure von Lucas Arts blind kaufen. Aber ich habe auch die ganzen Sportserien von EA Sports und über 10 *Street-Fighter*-Spiele daheim, alles original versteht sich.
Spiele, die ich mir nie kaufen würde, existieren wahrscheinlich gar nicht. Auch wenn ich kein RPG-Fan bin, *FF7* habe ich mir dann doch geholt. Und ich werde mir wohl auch den achten Teil kaufen, denn es ist einfach etwas Besonderes. So, mehr habe ich dazu auch nicht mehr zu schreiben, aber bevor ich den Brief beende, will ich noch loswerden, daß ich es super von Euch finde, daß Ihr als einzige Zeitung noch SNK-Spiele testet. Auch wenn ich sie mir so oder so kaufe, lese ich doch liebend gerne den Test. Ich bin schon auf den Test zu *Samurai Sho-down 5* gespannt! Übrigens würde es mich interessieren, ob SNK auch ihre 3D-Spiele auf den Dreamcast umsetzen. Okay, das Board des Hyper Neo Geo 64 ist zwar wohl doch nicht so doll, aber ich liebe eben die Games von SNK, mir gefällt die Spielbarkeit um Längen besser als bei Capcom-, Namco- oder Sega-Games. Außerdem sind die Charaktere viel "cooler". So, nun kann ich nur noch sagen, macht weiter so und ein schönes verspieltes Jahr 1999!

Terry via e-mail

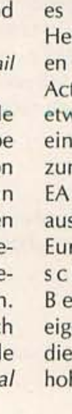




HI liebes VG-Team! Ich bin schon viele lange Jahre Euer treuer Leser und habe dank Eurer kompetenten Beratung schon viele tolle Spielewelten erlebt! Nun mußte ich mich mal bei Euch melden und Euch ein sehr großes Lob aussprechen. Die letzte Ausgabe war ein Geniestreich. Ihr habt Euch selbst übertroffen. Ich traute meinen Augen nicht, als ich ein Special über meine Lieblingskonsole (PC Engine) sah - thx. Nun zu *Metal Gear*, meinem Lieblingsspiel! Ein Freund von mir spielte die japanische Version durch, und ich habe die US-Version durchgezockt. Zu meinem Erstaunen habt Ihr im Test geschrieben, man würde nach dem Ending den Stealthanzug bekommen. Nun, wir beide haben ihn nicht, deshalb würde mich interessieren: Habt Ihr Meryl nicht gerettet? Seid Ihr im Jeep mit Otacon gefahren? Oder ist der Anzug ein Goodie für die PAL-Fassung? Oder habt Ihr den Extreme-Modus durchgespielt? Last but not least muß ich zu *MGS* nur noch folgendes sagen: Ihr seid das einzige deutsche Magazin, das diese Softwareperle entsprechend gewürdigt hat! Zum Forumthema habe ich auch noch etwas beizusteuern. Ich würde jedes Sequel der *Castlevania*-Serie, der *MGS*-Serie sowie natürlich der *Biohazard*-Serie kaufen. Wo Konami und Capcom draufsteht, ist eben Qualität drin, meistens jedenfalls. Bei der *Contra*-Serie bin ich seit den beiden mißglückten PS-Teilen etwas skeptisch. Ach ja, ich denke bei *Mario*, *Sonic*, *Crash* und *Tekken* kann man auch bedenkenlos zugreifen. Tut man es nicht, könnte es einem leid tun.

Alex "Vain" via e-mail

Hi VG-Team! An erster Stelle steht für mich das Genre. Es kann meinetwegen das zehnte tolle Wrestling-Game erscheinen, ich würde es nicht kaufen. Ist das Genre nach meinem Geschmack, schaue ich als nächstes auf Eure kritische und objektive Wertung (macht weiter so!). Hat das Spiel auch diese Hürde genommen, wird es gekauft. Da ist mir der Hersteller eigentlich egal - Hauptsache, das Spiel ist O.K.! Andererseits ist es natürlich immer erfreulich, wenn Hersteller, die sowieso schon einen guten Namen haben (EA, Capcom, Konami, Activision, Squaresoft, Rare), mal wieder etwas Neues oder eine tolle Fortsetzung (*Resi*, *MGS*, EA Sports etc.) herausbringen. Da sind Eure überdurchschnittlichen Bewertungen eigentlich nur noch die Bestätigung der hohen Erwartungen,



die man in diese Firmen hat.
Viele Grüße,
H.Fock, Hamburg

Hallo miteinander! Seit nunmehr über sechs Jahren bin ich Leser Eurer Zeitschrift und habe dank Euch erst richtig zum Videospielen gefunden. Dafür gleich einmal ein herzliches Dankeschön. Schreibfaul wie ich nunmal bin, habe ich es aber in all den Jahren nicht einmal fertiggebracht, Euch zu schreiben. Nun ist es also endlich soweit, und beginnen möchte ich mit generellen Punkten: Über den langen Zeitraum hinweg hat Eure Zeitung (logischerweise) jede Menge Veränderungen erfahren (Ihr wißt das wohl selbst am besten). Mal gefiel sie mir mehr, mal weniger, und die vorliegende Fassung zählt zum Ersteren. Auch wenn ich den Weggang von Tet im besonderen als eher schmerzlich empfinde (jemand, der der japanischen Sprache mächtig ist, ist in der Videospielbranche nun mal schwer zu ersetzen), denn seinen Berichten zu Spielen aller Art aus Nippon sah man einfach an, daß er als einer der wenigen in der deutschen Videospielzeitschriftenszene wußte, wovon er sprach. Trotz seines Abgangs scheut Ihr aber nicht davor zurück, das Neueste aus Japan vorzustellen, und falls es einmal absolut unverständlich sein sollte, eben bis zur Veröffentlichung einer englischen bzw. deutschen Version mit der endgültigen Wertung zu warten. Vorbildlich! Genau diese Rubrik, nämlich die Importe, haben es mir besonders angetan. Schließlich war ich als Saturn-Besitzer die letzte Zeit auf diese Quelle der Spielbeschaffung angewiesen und bin es als Dreamcast-Besitzer auch jetzt. Auch die aktuelle Ausgabe 3/99 läßt sich in diesem Punkt mit Berichten zu *Castlevania 64*, *Bloody Roar 2*, *Sonic Adventure* und *Sega Rally 2* nicht lumpen. Die letzteren zwei besitze ich selbst seit geraumer Zeit und möchte mich deshalb zu deren Tests äußern. Dem zu *Sonic Adventure* stimme ich auch fast auf der ganzen Linie zu, lediglich die Punkte Kameraführung und Bugs hätten meiner Meinung nach größere Beachtung finden müssen, denn es sind gerade diese zwei, die einem dieses famose Erlebnis vermiesen können. Äußerst fair finde ich hingegen den Hinweis auf den großen Zeitdruck, der auf den Entwicklern lastete und somit die genannten Fehler eher darauf als auf mangelnder Hardwareleistung beruhen. Warum aber ist es genau das, was dem *Sega Rally*-Bericht fehlt? Soweit ich weiß, wurde während der Entwicklungszeit noch einmal von vorn begonnen, nachdem die Qualität nicht zu überzeugen wußte, was damit endete, daß die Programmierzeit auf etwa zwei Monate schrumpfte. Natürlich könnte man jetzt meinen, daß sich hierin wiederum die überhastete Veröffentlichungspolitik Segas zeige, was aber wohl kaum der Fall ist, da sowohl Ihr wie auch ich sicherlich einseht, daß Sega unter Zugzwang steht. Schließlich will man unterhalten werden, und wenn dabei ein solch überzeugendes Werk herausspringt, nimmt man die technischen Mängel doch gerne in Kauf (was der Daumen nach oben ja auch zeigt). Doch mit dem Schluß des Berichtes bin so ganz und gar nicht einverstanden: Ich glaube, daß das Dreamcast aufgrund seiner bisher gezeigten Leistungen sehr wohl in der Lage ist, ein *Scud Race* umzusetzen, wenn man bedenkt, daß *SR2* unter dem rechenzeitschluckenden Windows CE programmiert ist und noch dazu *Scud Race* "nur" mit 30fps läuft (für ein Rennspiel genügt das doch völlig, oder ?). "Der nächste Kandidat *House of the Dead 2*" wird mit an Sicherheit grenzender Wahrschein-lichkeit die 1:1-Umsetzung wahrmachen, da es bekanntlich auf der DC-verwandten Naomi-Hardware und nicht wie angegeben auf Model 3 programmiert ist.

Nun aber zurück zum Positiven dieser Ausgabe. Der PC-Engine-Bericht ist einer der besten seiner Art und gefällt mir ausgezeichnet. Endlich werden einmal alle Typen der Engine dargestellt, beschrieben und auch ein kurzer Einblick in die Spielewelt der kleinen Legende wird gewährt. Fazit: Die







Oldie-Rubrik solltet Ihr auf jeden Fall beibehalten.
Ein anderer, ganz entscheidender Grund dafür, daß ich mir Eure Zeitung praktisch regelmäßig kaufe, ist die Tatsache, daß Ihr als eines der wenigen deutschen Magazine pure 2D-Spiele noch zu ehren wißt (es lebe SNK!), da merkt man die jahrelange Erfahrung.
Das führt mich auch zu meinem letzten Punkt, dem Forumthema. Mit Sicherheit *gibt es Spiele*, die ich mir blindlings kaufe. Allerdings mache ich dies jedesmal von neuem abhängig, einmal ist es der Hersteller, ein andermal der Titel. Steht beispielsweise das Kürzel "Virtua" vor dem Namen, so ist das Spiel eigentlich schon gekauft. Es gibt Fälle, bei denen ich nach dem Hersteller gehe, hier wäre SNK, Sega und oftmals auch Capcom zu nennen. Die Genres sind dabei meist nur nebensächlich, weil ich eigentlich fast alles, was ich in die Finger bekomme, spiele. Seien es Beat'em Ups, Rennspiele, Strategie- oder Rollenspiele, lediglich von äußerst obskuren und zweifelhaften, typisch japanischen Spielen halte ich Abstand (Stichwort: Dating-Sims). Fest steht allerdings auch, daß ich mich, wenn möglich, über deren Qualität informiere, sei es durch Euch oder durchs Netz und dann auch schon mal vom Kauf absehe. Aber generell gehe ich gerne das Risiko eines Blindkaufs ein, denn die Überraschung bei einem gelungenem Titel ist dadurch um so größer, und wie sonst wäre ich noch vor Weihnachten zum stolzen Besitzer eines Dreamcasts geworden ?

Tobias Kreisel via e-mail

Hi Ralph! Ich lese die VIDEO GAMES schon seit fünf Jahren (davon drei im Abo) und habe jetzt beschlossen, zum Forumthema zu schreiben. Ich schätze, fast jeder hat sein Lieblingsgenre. Bei mir sind das die Rollenspiele. Mir ist es egal, von welchem Hersteller das Spiel kommt, es muß einfach gut sein. Klar, es gibt auch Favoriten wie *Final Fantasy* oder *Breath of Fire*. Bei *Final Fantasy* würde ich mir jedes Sequel schnappen (warte schon auf *FF8*). Auch bei *Breath of Fire* habe ich mir sofort den dritten Teil unter den Nagel gerissen, da ich die ersten beiden Teile schon fürs Super Nintendo hatte. Aber der größte Schwachsinn ist es doch, wenn einer ein Spiel nur deswegen nicht kauft, weil es von der Firma X kommt. Es ist doch egal, wer es programmiert hat. Wenn es gut ist, dann ist es gut - egal von wem! Man bestraft damit ja indirekt die Programmierer, nur weil sie bei der Firma X beschäftigt sind. Das war's schon, was ich sagen wollte! Bis dann,

Christian Schallenberg, Ratingen

Bei bekannten Titeln ist man natürlich immer dazu verleitet, das jeweils aktuelle Sequel zu kaufen – aus dem einfachen Grund, weil man bekanntes Gameplay vorgesetzt bekommt, das einem schon einmal geschmeckt hat. Das ist jedoch nicht immer uneingeschränkt der Fall, wie in der von Alex angesprochenen *Contra*-Serie: Auch *King of Fighters '95* oder *Crash 2* waren z.B. nur laue Aufgüsse ihrer Vorgänger. Dieses Phänomen ist mir übrigens schon öfters aufgefallen: Einem Top-Hit folgt gerne ein lauer Aufguß, der vor allem mit dem zugkräftigen Namen Kasse machen soll – ein Selbstläufer sozusagen. Erst beim dritten Teil strengen sich die Firmen dann wieder mehr an, um die Fans bei der Stange zu halten. Darüber hinaus hat natürlich jeder seine Steckenpferde, die ihn subjektiv einfach viel mehr ansprechen als andere Zocker: Axel läßt z.B. für Splatter-Games alles stehen und liegen, ich für SNK-Beat'em-Ups, Dirk für Schulmädchenrepo...äähh Nintendo-Jump'n' Runs und Sönke für die neuesten 3D-Shooter. Zu MGS: Ich hatte den Stealth-Anzug nach zweimaligem Durchspielen – ob das jetzt an der niedrigen Continue-Rate, der Spielzeit oder Anzahl verwendeter Rations liegt, vermag ich nicht zu sagen. In der PAL-Version ist er auf jeden Fall mit drin. Zu *House of the Dead 2*: Schande über unser (mein) Haupt – die Arcade-Version läuft in der Tat auf dem DC-verwandten Naomi- und nicht, wie von mir fälschlicherweise im Eifer des Gefechts angegebenen Model-3-Board. Trotzdem will ich nach *Sega Rally 2* nicht so recht an eine 1:1-Umsetzung glauben. Wer die Top-Grafik des Automaten kennt, wird mir zustimmen. Auch *Tekken 3* lief auf einem PS-verwandten Board und ist nicht 1:1 umgesetzt worden. Wenn das Gameplay O.K. ist, soll's daran aber nicht scheitern!



ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch meine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Leserpost
Gruberstr. 46a
85586 Poing

oder via E-mail: rkarels@wekanet.de

Volle Breitseite

Kritik, und nochmals Kritik! Ich würde ja gerne sagen, daß Ihr die beste Zeitschrift seid, aber das stimmt leider nicht mehr. Das neue Layout, die oft viel zu hohen Bewertungen und die fehlende Weitsicht lassen einen fast verzweifeln. Und dann auch noch den Preis erhöhen! Das Special über die PC-Engine hat mich dann wieder hoffen lassen (übrigens der einzige Grund, warum ich die 3/99 gekauft habe!), aber sowas gehört bei anderen Zeitschriften schon längst zum Standard. Wer ist bei Euch eigentlich für das Layout zuständig? Die Gliederung ist zwar sehr gut und übersichtlich (das war sie auch schon immer), aber das übertrieben gestylte Logo, die wirklich häßlichen roten und weißen Blöcke auf dem Cover, der grelle und viel zu bunte Importdaumen und der absolut mißratene Wertungskasten vermiesen ein Maga-

zin, das vor nicht allzu langer Zeit einmal zu den Besten gehörte. Ihr selbst habt gesagt, daß sich Videospiele immer mehr an ältere Semester richten. Warum ist dann Eure Aufmachung nicht dementsprechend? Ein PC-Magazin, das seit der Ausgabe 2/99 ein völlig neues Outfit und schicke Models auf dem Cover hat, geht genau in die richtige Richtung, auch inhaltlich! Da wird noch richtig Kritik geübt. Jüngstes Beispiel für zu hohe Wertungen ist *Metal Gear Solid*. Ich habe die englische Version mehrmals durchgespielt und eins gleich vorweg: Das Spiel hat auch mich anfangs begeistert und in die Story hineingezogen, aber wenn man sich das Spiel genauer ansieht, entdeckt man mehr Fehler, als man denkt. Die Story ist sicherlich spannend und mitreißend, aber diese "Superagent rettet die ganze Welt, wird von der Regierung hintergangen und muß am Ende seinen Bruder töten, der anscheinend neun Leben hat"-Story kommt mir irgendwie bekannt vor. Und wenn man die ganzen Cut-Scenes, die etwas sehr textlastig sind und teilweise gestreckt wirken, wegläßt, bleibt eigentlich nicht viel übrig. Das Spiel ist so schon zu kurz geraten. Bei den gegen Ende viel zu langen Textsequenzen bin ich manchmal fast eingeschlafen! Das eigentliche Spiel (ca. 40 Prozent) bietet viel Innovatives, aber wie so oft liegt der Teufel im Detail. Die Kameraperspektive ist dabei das größte Problem. Eine normale Third-Person-Sicht hätte vieles erleichtert. So muß man ständig in die Ego-Sicht umschalten, um wenigstens etwas die Übersicht zu behalten. Da man in der Ego-Perspektive aber weder zielen noch sich bewegen kann, ist auch die wenig nützlich. Das klingt jetzt alles sehr negativ, aber das Spiel hat natürlich auch seine Qualitäten. 90 Prozent wären völlig ausreichend, aber 97 Prozent sind definitiv zu viel. Und das ist nur ein Beispiel von vielen (dazu fällt mir *Skullmonkeys* ein, das Ihr fast vergöttert habt, weil Ihr Euch von denzugegebenermaßen genialen Zwischensequenzen habt hinreißen lassen). Mit *Zelda* fange ich lieber erst gar nicht an.

Sebastian, Berlin

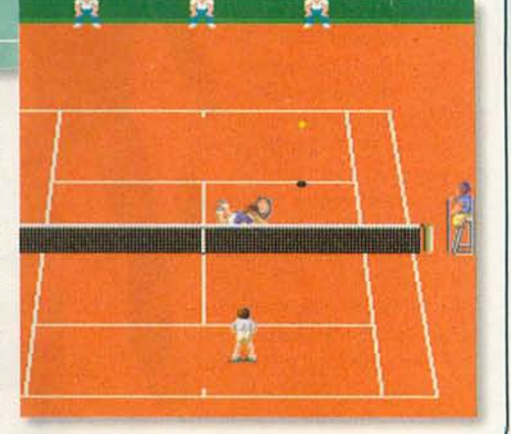
Mir scheint, Du bist jemand, dem man es als Spielehersteller nur sehr schwer oder gar nicht recht machen kann, weil er ein neues Game pedantisch nach etwaigen Ungereimtheiten zu durchsuchen scheint. *MGS* ist sicher nicht perfekt (sonst hätte es ja auch 100 Prozent bekommen), aber es bietet ein Spielerlebnis mit charismatischen Charakteren und Film-Touch, das so auf der PS einzigartig ist. Gerade die Wahl der Kameraperspektive macht doch den Reiz des Versteckens und aus dem Hinterhalt Agierens aus. Mit einer "Normalo"-Ansicht wäre MGS doch nichts Besonderes mehr! Auch die facettenreiche Story-Line kann wohl kaum als 08/15-Plot bezeichnet werden. Wenn Dir ein Duell Gut gegen Böse nicht paßt, solltest Du mit dem Videospielen aufhören - Komödien und Liebesfilme lassen sich derzeit noch schlecht umsetzen. Auch bei *Skullmonkeys* stehen wir jetzt noch zu unserer Wertung von 90 Prozent, die dieses liebevoll handanimierte, klassische Jump'n'Run völlig verdient, nicht nur wegen der Zwischensequenzen, von denen selbst Du zugeben mußt, daß sie top gelungen sind. Was Du mit "fehlender Weitsicht" meinst, müßtest Du uns auch einmal eingehender erläutern. Und über Layout kann man bekanntlich immer streiten. Uns und der hoffentlich überwiegenden Mehrzahl der Leser gefällt es auf jeden Fall - daß wir nicht erwachsen genug seien, können wir beim besten Willen nicht nachvollziehen: Ein bunter Import-Daumen soll z.B. lediglich zusätzlich Pep in die Seiten bringen und den Lesespaß erhöhen.

Vergessene Spieleperlen

Guten Tach! Danke für Euer PC-Engine-Special in der aktuellen Ausgabe. Ich gehöre zu den wenigen Glücklichen, die im Besitz einer japanischen PC-Engine GT ("Handy") sind, anno 1992 von meinem Jahrestaschengeld frisch importiert zugelegt. Mit Tränen in den Augen mußte ich nun feststellen, daß bei Euren Softwareperlen nicht das grandiose *Final Match Tennis* auftaucht, das beste Tennisspiel für Konsolen oder Computer aller Zeiten (vergeßt *Jimmy Connors, Pete Sampras, Great Courts 1-3* u.s.w., ich habe sie alle gesehen). Das Teil hat seinerzeit bei Eurer (ich glaube) Vorgängerzeitschrift über neunzig Prozent einheimsen können. Einziger Kritikpunkt: Zu leicht! Später kam dann raus, daß man den Schwierigkeitsgrad mit einer speziellen Tastenkombination einstellen kann, nämlich A- und B-Knopf gedrückt halten und zehnmal nach rechts und viermal nach links das Fadenkreuz drücken. Ab da stand dem ultimativen Tennisspielspaß nichts mehr im Wege. Ich besitze auch noch andere Spiele (z.B. *Parasol Stars*), aber *FMT* ist und bleibt das beste überhaupt. Also entweder Ihr erweist diesem Spiel seine gebührende Ehre (z.B. Auszeichnung mit Super Video Games Ultra Classic Platinum) oder ich muß zu härteren Mitteln greifen und Eure Zeitschrift in Zukunft nur noch jeden zweiten Monat kaufen ... nun gut, das ist vielleicht zu hart. Zumindest habe ich Euch fünf bis sieben Minuten Eures Lebens mit diesem sinnlosen Leserbrief geklaut. Ha! Ha! (dreckiges Lachen). Mit freundlichen Grüßen

Alexander von Alten-Bockum, Koblenz

Oh je, damit haben wir schon gerechnet, daß der eine oder andere Engine-Besitzer erbost ist, daß sein persönliches Lieblingsspiel nicht unter den All-Time-Favorites ist. Unsere im Special dargelegten Klassiker sollten lediglich eine Auswahl der zahlreichen Engine-Perlen sein, die wir auf dem begrenzten Platz unterbringen konnten. Natürlich ist *Final Match Tennis* ein Bombenspiel. Stellt Euch aber mal vor, Ihr müßtet 2010 ein PlayStation-Special aufbereiten. Sollte dann z.B. unter den besten Rennspielen *Gran Turismo, Ridge Racer Type 4, Colin McRae Rally, Formel 1 '97, Need for Speed 3* vorkommen, oder doch *Rage Racer* oder *WipEout 2097* oder *Need for Speed 4*...? Fazit: Man kann niemals alle Hits für eine Konsole in einem Special-Artikel abhandeln und alle persönlichen Favoriten featuren - es sei denn in einem eigenen Sonderheft. Ich bin jetzt schon gespannt, wie unsere persönliche Neo-Geo-Hitliste im zweiten Oldie-Special aufgenommen wird: Warum habt Ihr nicht *Art of Fighting X* und *World Heroes Perfect* unter den Top-Beat'em-Ups, wo ist *Mutation Nation* abgeblieben? Auf zur neuen Diskussionsrunde! Ach ja, apropos Special Classic: Wir überlegen in der Tat, für absolute Knaller (sagen wir mal ab 90 Prozent Spielspaß) einen Extra-Award einzuführen, siehe auch neues Forum-Thema! Am Design wird auf jeden Fall schon gearbeitet. Auf Eure Resonanz darauf sind wir schon mal gespannt.



WEB-SITE DES MONATS

Wie ist das Türrätsel mit den vier Runen bei *Silent Hill* zu knacken? Keine Chance beim Endgegner Cyber Akuma in *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter*? Bei http://www.gamefaqs.com gibt's die aktuellsten Komplettlösungen auf allen Plattformen (FAQ = Frequently Asked Questions). Eine sehr willkommene Hilfe bei unvorhergesehenen Sackgassen - auch bei der VG-Crew sehr beliebt.

FORUM-THEMA

Bislang sind wir mit dem Classic-Award unserer Meinung nach recht gut gefahren. Im Zuge der PS-Ära hat die Qualität der Spiele jedoch allgemein ein höheres Level erreicht - richtige Gurken gibt es nur noch sehr selten. Deshalb unsere Frage an Euch: Wollt Ihr zwecks differenzierterer Bewertung ein zusätzliches zweites Prädikat, etwa in Form eines Platinum-Classics für Games mit 90 Prozent Spielspaß und mehr? Genau das haben wir nämlich in Zukunft vor, um selbst Leuten, die Spiele des betreffenden Genres nicht ausstehen können, deutlich darauf hinzuweisen, daß hier etwas Besonderes passiert. Schreibt uns Eure Meinung dazu!

The House of the Dead 2

Um die zahlreichen Zivilisten zu retten, müßt Ihr schon ein Meister an der Lightgun sein: Körpertreffer reichen nicht!

Dieser Fischmutant ist sehr schwer zu treffen – nur bei geöffneten Brustlappen.

Dieser Typ gibt nicht auf: Trotz deutlichem Schaden schlagen seine Sägen ein.



Im Tokioter Elektronik-Mekka Akihabara sind die Dreamcast-Fans schon Wochen vor dem Launch (25.3. – in Hong Kong eine Woche früher) dieses hochkarätigen Lightgun-Shooters mit einer auf der Straße vor den Läden spielbaren Ein-Level-Trial-Version heißgemacht worden – zu recht! Die Umsetzung dieses auf dem DC-verwandten Naomi-Board basierenden Arcade-Hits *House of the Dead 2* bietet alles, was man sich von diesem Genre wünschen kann. Die Zombies haben nun eine ganze, wunderschön **gotisch-düster wirkende Kleinstadt** mit zahlreichen Kanälen/Grachten im Amsterdam/Venedig-Stil eingenommen, und warten auf Befehl ihres Schöpfers Goldman auf die Ankunft der vier Agenten (Euch!), die einem Hilferuf vom bekannten Agent G gefolgt sind. Gleich zu Beginn werdet Ihr von einem geflügelten Teufel gebührend empfangen, der die verfaulte Meute sofort im Dutzend auf Euch hetzt. Neben ihren messerscharfen Krallen greifen Euch die Untoten mit allen erdenklichen Hilfsmitteln – außer Schußwaffen – an: Äxte, Wurfmesser, Fässer, Kettensägen und vielem mehr will ausgewichen werden. Ganz unmerklich ist auch der Schwierigkeitsgrad deutlich angestiegen. Die Zombies sind viel schwerer zu stoppen als bei vergleichbaren Games, wo ein einziger gezielter Schuß eigentlich immer reicht. Hier aber kann es schon vorkommen, daß Ihr von einem Monster noch einen Treffer kassiert, das schon ein ganzes Magazin Blei geschluckt hat. Trotz Moderschädel sind die Jungs auch nicht dumm und greifen sehr geschickt an. Ein Typus deckt seinen Kopf die ganze Zeit mit zwei Beilen ab und ist nur kurz vor dem Ausholen verwundbar. Andere wiederum tragen **kugelsichere Masken** und wollen anderweitig erledigt werden. Allgemein ist die Zeitspanne zwischen dem Auftauchen eines Monsters und dessen Angriff kürzer geworden – weniger Reaktionszeit für Euch also. Sprich: In *House of the Dead 2* regiert **Splatter pur** – und alles extrem detailliert in feinstem Dreamcast-Texture-Mapping und mit grünem Blut wie in Japans Arcades. Auf Anhieb werdet Ihr nun nicht den Hauch einer Chance haben, mit fünf Credits nach fünf Stages, die auf vielfältige Weise durchquert werden können (je nachdem welche Zivilisten Ihr aus den Klauen der Zombies rettet bzw. wo Ihr zu spät kommt), lebend den Wolkenkratzer von Goldman zu erblicken. Da hilft nur ein Abstecher in den Training-Modus, wo Euch in zehn stetig schwerer werdenden Einheiten die zum Überleben notwendigen Lightgun-Techniken beigebracht werden: Geiseln durch gezielte Schüsse retten, mit einer vorgegebenen Anzahl Kugeln einen Abschnitt klären, mit Zeitlimit alle beweglichen Ziele auf dem Screen treffen, von einem schippernden Boot einen hüpfenden Mutanten-Frosch mit einem Schuß treffen (aufgrund der nicht hundertprozentig exakten Gun sauschwer!), Zombies mit je zwei Treffern von Schlangenlinien fahrenden Autos runterballern, einen auf Euch zustürmenden Boßgegner mit ca. 100 Treffern stop-

System:	Dreamcast
Spieletyp:	Lightgun-Shooter
Datenträger:	GD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMS
Features:	Puru-Puru-Pak-kompatibel
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 180 Mark
geeignet ab:	18 Jahre
Sprachkenntnisse:	





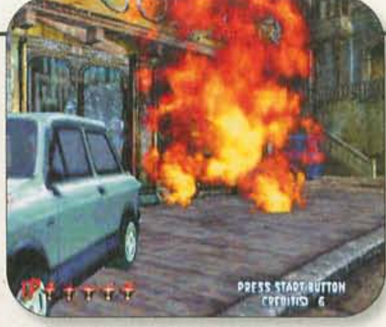
Die DC-Lightgun



Zusammen mit *HotD 2* wird die offizielle, erste DC-Lightgun ausgeliefert. Das futuristische Design der weißen Knarre weicht stark vom Arcade-Vorbild ab, weist dafür aber ein mit dem Daumen der Schußhand gut erreichbares Steuerkreuz plus zwei Buttons zum Navigieren durch Menüs auf. Außerdem befindet sich hinten noch ein Slot zum Einstecken des separat erhältlichen Puru Puru Paks (eine Art Rumble/Shock-Add-On). Das Handling der Knarre ist gut, wenn auch die Zielgenauigkeit von Namcos G-Con 45 nicht ganz erreicht wird, und gezielt und abgedrückt werden muß in *HotD 2* blitzschnell, extrem genau und in exakter Reihenfolge!



Gut zielen auf diese Zombieanhängsel...



...sonst gibt's ein armes Opfer mehr!

pen (Machine-Gun-Zeigefinger!) und viele herausfordernde Kapitel mehr. Apropos Endgegner: Hier hat Sega einige wirklich sehenswerte Bestien geschaffen: Ein kopfloser Mutant mit Streitaxt, dessen wunder Punkt der oben schon mal erwähnte, wild herumwuselnde Mini-Teufel ist, ein Fischmonster mit Dreizack, dessen Brustkorb mit der Trefferfläche ständig auf und zuklappt, eine fünfköpfige Hydra, ein Frankenstein-Typus mit mächtiger Kettensäge, ein Magier mit wuchernden Schlangen und natürlich Goldman selbst. Habt Ihr Probleme mit dem ein oder anderen Monster, könnt Ihr beliebig oft im Boß-Mode gegen es antreten. Unterwegs seid Ihr übrigens mit allen Mitteln – ob auf Schusters Rappen, im Speed Boat, im Cabrio oder direkt in den Kanälen: nirgends seid Ihr vor der blutgierigen Untoten-Schar sicher, die stellenweise wirklich phantasiereich angreift und schon mal Geiseln verschickt. (Vorsicht: Ein Treffer kostet einen der kostbaren Hitpoints!).

Umsetzung: Perfekt!

Kommen wir zur Gretchen-Frage: Wie nahe kommt die Dreamcast-Version dem Arcade-Vorbild? Schon während der Tokyo Game Show konnten wir den ersten Level Dutzende Male parallel spielen mit der Erkenntnis, daß nicht ein Detail weggelassen wurde – ein perfekter Port! Auch im restlichen Spiel ist uns nichts aufgefallen, was wegrationalisiert worden ist – kein Feuer im Auto im Background, keine Rauchschwaden aus dem Kamin, kein Splatter-Effekt fehlt! Höchstens bei der Detailliertheit der Texturen könnte man Ansätze für eine Diskussion finden – selbst Kenner des Automaten werden jedoch Schwierigkeiten haben, in diesem Punkt Unterschiede festzustellen. Kurzum: Das Dreamcast-*House of the Dead 2* ist eine **Meisterleistung von Sega** und die bis jetzt mit Abstand beste Arcade-Konvertierung auf der Maschine. Wer noch nach einem Kaufgrund für Segas neues Flaggschiff gesucht hat, ist fündig geworden. Neben Namcos Automaten *Time Crisis 2* (ist Gerüchten zufolge auch ein DC-Umsetzungskandidat) ist *HotD 2* der King der Lightgun-Shooter – und das für zu Hause! Diese grandiose Umsetzung macht berechtigte Hoffnung auf weitere erstklassige Sega-Naomi-Titel (z.B. das oberkultige *Crazy Taxi*). Der einzige Kritikpunkt ist die auch nach der Kalibrierung nicht ganz exakte Knarre, was Euch bei einigen Szenen zum Verhängnis werden könnte ("Uups, war das jetzt etwa die Geisel?"). Der extrem hohe Splatter-Gehalt könnte für manch sensible Natur zu hoch angesetzt sein – kindgerecht ist es auf alle Fälle nicht... *rk*





Inserentenverzeichnis



Blue Stinger

After 65 million years... the island is awake. It's time Time to kill Time to die A new generation of adventure is beginning...



Blue Stinger

System:	Dreamcast
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Climax Graphics
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	VMS 4 Blöcke
Features:	komplett engl. Sprachausgabe, Analog steuerung, Art works auf der CD (PC only)
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	18 Jahre
Sprach-kenntnisse:	





Eigentlich sollte es ja ein ganz normaler Urlaubstag werden. Mit dem Kollegen auf einem Boot, mitten im Meer, ein bißchen fischen, ein bißchen relaxen. Es ist Eliot G. Ballades erster Urlaub seit zwei Jahren, die Arbeit beim ESER (Especial Sea Rescue) nahm bis jetzt seine gesamte Zeit in Anspruch. Und ausgerechnet im Urlaub muß dann so etwas passieren. Auf der nahegelegenen Insel Dinosaur Island schlägt ein Meteor ein, woraufhin diese durch einen merkwürdigen Energieschild von der Außenwelt abgeschottet wird. Und Eliot ist mit seinem Boot mittendrin. Als dann das Schiff auch noch von bestialischen Flugkreaturen angegriffen wird, wobei das Boot in Flammen aufgeht und Eliots Kumpan stirbt, ist der Tag endgültig versaut. Ab hier übernehmt Ihr die Rolle von Eliot, der etwas benommen, aber ansonsten bester Gesundheit auf dem Ladedock der Insel sein Bewußtsein wiedererlangt. Bei ihm ist eine seltsame **geisterhafte Erscheinung, genannt Nephilim**, die ihn durch den Rest des Abenteuers begleitet. Nach ein paar Schritten schließt Eliot auch noch Bekanntschaft mit dem mürrischen, aber im Grunde gutherzigen Dogs Bower. Ab nun könnt Ihr das gesamte Spiel hindurch zwischen diesen beiden Herrschaften hin- und herswitchen, wobei Dogs mit seiner Körperfülle und der damit verbundenen Behäbigkeit eher der Mann fürs Grobe ist, während Eliot lieber die Aufgaben übernimmt, wo es mehr auf Geschwindigkeit ankommt. Über das Ladedock hinweg kämpft Ihr Euch bis zur Forschungszentrale vor, wo, wie Ihr später erfahren werdet, Genexperimente mit Dinosaurier-DNS gemacht wurden. Jetzt ist wenigstens klar, woher die ganzen schrecklich deformierten Kreaturen kommen. Unterwegs haltet Ihr sporadisch Funkkontakt mit Janean King, die in der Kommandozentrale sitzt und von dort aus Eure Aktionen leitet. Am ehesten vergleichbar mit *Resident Evil*, steuert Ihr auch in *Blue Stinger* Eure Figur aus der Third-Person-Perspektive und habt diverse Schalter- und Verschieberätsel zu lösen, wobei das ganze Geschehen in **wirklich traumhafter Echtzeit-3D-Grafik** berechnet wird und nicht vorgerendert ist. Zur Abwehr des Mutantenpacks steht Euch ein delikates Sortiment an Prügelwerkzeugen (Eliot muß Hobbygolfer sein, so elegant wie der die Feuerwehraxt schwingt...) und Schußwaffen zur Verfügung. Als Beispiele seien hier nur Lasergewehr, Panzerfaust, Napalmbomben und Gatlin-Gun erwähnt. Zur Not greift Dogs auch mal zum T-Shirt, je nach Wahl des Kleidungsstücks (z.B. Sumo- oder Wrestling-T-Shirt) nimmt er auch diesen Kampfstil an. Untermalt wird *Blue Stinger* von **sehr gut komponierter**, manchmal aufpeitschender, manchmal einschüchternder **Soundkulisse**, die das gezeigte Geschehen wirklich perfekt in Szene setzt. Nach all diesen Huldigungen muß aber auch das größte Manko ganz klar herausgestellt werden: **Die Kameraführung ist**, milde ausgedrückt, **nicht sehr gut gelöst**. Geht Ihr einen Gang entlang, seht Ihr die Spielfigur grundsätzlich von vorne und wißt so nie, ob nun ein Gegner vor Euch steht oder ob der Weg frei ist. Jedoch gewöhnt man sich recht schnell daran (Sönke meinte sogar, die Perspektive unterstütze die Gruselatmosphäre), und da *Blue Stinger* nicht zu den schwersten Spielen zählt, sind ein paar ungerechtfertigte Treffer auch zu verschmerzen. Um *Blue Stinger* flüssig zu spielen, solltet Ihr zumindest sehr gut Englisch beherrschen, da komplett englische Sprachausgabe – größere Verständigungsprobleme wird es dann nicht geben. *cd*

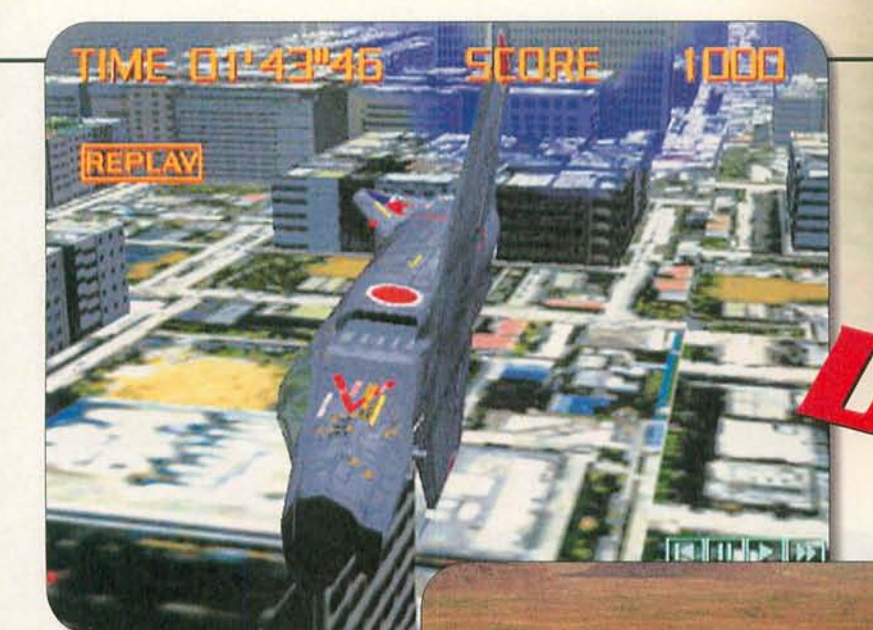


Der Arme, dem ist wohl das "Haus" auf den Kopf gefallen...

Um die Strecke etwas abzukürzen, dürft Ihr Euch auch einmal hinters Steuer eines Jeeps setzen.

Man erkennt hier zwar nicht, was gerade in die Luft geht, scheppern tut's jedenfalls mal heftig.





Aero Dancing

Die Großstadtkulisse zieht absolut flüssig und fehlerfrei unter Euch hinweg.

Ihr könnt Rauchstrahler einschalten und damit Figuren in den Himmel zeichnen.

Im Sky Mission-Attack müßt Ihr die Rauchkreise im Zeitlimit passieren.

Wem *Ace Combat* zu militant und *Pilotwings* zu unrealistisch war und sich schon als Kind gewünscht hat, als Luftakrobat durch den Himmel zu düsen, der sollte bei *Aero Dancing* hellhörig werden. Anstelle der berühmten US-Navy-Kunstflugflotte "Blue Angels" geht es in diesem Game um die fiktive Truppe "Blue Impulse". In verschiedenen Landschaften, die von dichtbesiedelten Großstädten bis hin zu menschenleeren Wüsten reichen, gilt es alleine oder mit mehreren Teamkollegen halsbrecherische Kunststücke zu vollführen. Vier Gamemodi stehen dabei zur Wahl: der Blue-Impulse-Mission-Modus, der Sky-Mission-Attack, ein Freeflight-Modus und ein Multiplayer-Modus. Im Blue-Impulse-Misssion-Modus, dem eigentlichen Hauptmodus des Spiels, müßt Ihr zunehmend schwierigere Flugmanöver absolvieren. Wird von Euch zu Beginn nur ein sauberer Start inklusive crashfreier Landung verlangt, müßt Ihr in späteren Missionen komplexe Figuren in den Himmel zaubern. Spätestens hier sind absolute Beherrschung des Fliegers und Kenntnisse der physikalischen Grenzen Voraussetzung für den Erfolg. Der Sky-Mission-Attack erinnert etwas an *Pilotwings*. Eure Aufgabe besteht im Durchfliegen eines Kurses, der mit Rauchringen gespickt ist. Hierfür ist Euch ein sehr enges Zeitlimit gesetzt. Für das erfolgreiche Passieren erhaltet Ihr Punkte und einen kleinen Zeitbonus. Um die Mission zu bestehen, müßt Ihr nach Ablauf des Limits eine bestimmte Anzahl Punkte erreicht haben. Deutlich entspannter geht es im Freeflight zu. Hier könnt Ihr Euch unbeschwert und ohne jeden Druck mit dem Flugverhalten der Flieger vertraut machen. Gerade dies ist sehr wichtig, denn durch korrektes Absolvieren der oben genannten Missionen erhaltet Ihr zusätzliche Bonusmaschinen, die sich in Geschwindigkeit und Fehlertoleranz deutlich vom zu Beginn verfügbaren Flieger unterscheiden. Aber man kann den Freeflight auch einfach nur zum Herumfliegen nutzen und die Landschaft genießen. Jeder der oben genannten Modi läßt sich auch mit bis zu drei weiteren Fliegerkameraden spielen. Und das ohne Splitscreen! Denn je nachdem, wie weit sich die Flugzeuge voneinander entfernen, zoomt die Kamera weiter vom Geschehen weg. Nur wenn sich einer der Flieger zu weit vom Rest der Truppe entfernt, heißt es leider für die gesamte Staffel Game Over. Wer gerade keinen Piloten zur Hand hat, kann bis zu drei CPU-gesteuerte Luftkapitäne mit auf die Missionen nehmen. Diese folgen Eurer Flugbahn in von Euch einstellbaren Formationen oder vollführen auf Kommando die wagemutigsten Luftstunts. Von Europa aus leider bislang nicht anwählbar ist die Internet-Option, in der sich Piloten aus aller Welt messen können. Sowohl die sehr eingängige, fast schon Arcade-mäßige Steuerung als auch das äußerst akkurat vermittelte Flugverhalten schlagen alle bisher erschienenen Konsolen-Flieger bei weitem. D.h. zwar nicht, daß die Flugzeuge leicht zu lenken sind, aber wenn man sich mit der Steuerung auseinander gesetzt hat, sind eventuelle Fehler nur beim Spieler selbst zu suchen. Das Beste an *Aero Dancing* ist aber zweifellos die gelungene Grafik, die keinen Vergleich mit High-End-PC-Simulationen scheuen muß. Die Flieger sind unglaublich realistisch gezeichnet und beeindrucken mit vielen Details und tollen Lichteffekten. Einzig die Bodentexturen hätten etwas detaillierter ausfallen können, was aber im eigentlichen Spiel kaum ins Auge fällt. Um die Pracht perfekt zu genießen, bieten sich zahlreichen Außenperspektiven an, von denen einige aber nur bedingt zum Spielen taugen. Am schönsten ist es, wenn man sich nach Ende des Fluges zurücklehnt und das spektakuläre Replay-Video genießt. Dieses zeichnet übrigens die gesamte Flugdauer auf. *ab*

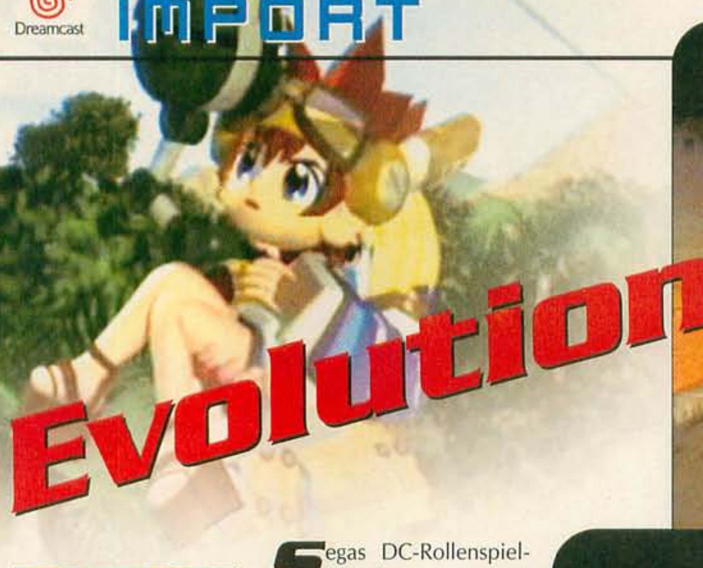




System:	Dreamcast
Spieletyp:	Flugsimulation
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	CSK
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4 (gleichzeitig / abwechselnd)
Speicher-option:	VMS
Features:	Puru Puru-Unterstützung, internetfähig
Schwierigkeit:	3-8
Preis:	ca. 160 Mark
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	







Evolution





Evolution



System:	Dreamcast
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Sting
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 8 Blöcke
Features:	Analogsteuerung
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	●●●





Segas DC-Rollenspielflut kommt schön langsam ins Rollen. Noch vor *Climax Landers* und *Grandia 2* geht *Evolution* aus dem Hause Sting als Erster an den Start. Im Intro seht Ihr die beiden Helden, Linear Cannon und Mag Launcher (die englischen Namen werden am PDA angezeigt), wie sie, auf der Spitze eines riesigen Turmes angekommen, einen geheimnissvollen Kristall an sich reißen. Kaum ist jedoch der Edelstein aus seiner Halterung genommen, beginnt der Turm zu beben und in sich zusammenzubrechen. In letzter Sekunde schaffen es die beiden, mit Hilfe des mechanischen Greifarms, der in Mag's Rucksack eingebaut ist, sich vor dem sicheren Tod zu retten. Wieder auf festem Boden angekommen, beobachten die beiden, wie sich der Turm in eine Art Satellitenschüssel verwandelt und einen riesigen Energiestrahl Richtung Weltall abfeuert. Was dies nun alles mit der Story zu tun hat? Das weiß wohl kein Mensch – außer, er/sie spricht japanisch. Sofort nach diesem imposant gemachten Intro fällt Euch auch schon die erste Monsterhorde an. Nun heißt es, alle verfügbaren Kampfwerkzeuge auspacken – Linear kämpft vorzugsweise mit ihrer Bratpfanne – und sich so gut wie möglich seiner Haut erwehren (was sich mit japanischen Menüs ja gar nicht mal so einfach gestaltet). Nach bestandenem Kampf machen sich die beiden sofort auf ins Heimatdorf, wo Ihr auch gleich einen dritten Charakter für die Party rekrutieren könnt. Zur Auswahl stehen hier Gre Nade, seines Zeichens langjähriger Butler des Helden, Pepper Box, eine aufreizende junge Dame, und zu guter letzt Chain Gun, ein kleiner Winzling mit um so größerer Klinge. Bei einer seltsamen Gesellschaft namens "Society" erfahrt Ihr dann unheimlich wichtige Sachen zum Spielhintergrund, was für uns jedoch, wegen der sprachlichen Inkompatibilität, im Verborgenen bleibt. Soviel ist jedoch irgendwie klar, Ihr müßt diverse Ruinen besuchen und dort einige unheimlich wichtige Items finden. Überhaupt spielt sich eigentlich fast das gesamte Game in den Dungeons ab. Auf der Oberwelt, sprich in der Stadt, haltet Ihr Euch vergleichsweise selten auf, was in dieser Hinsicht etwas an *Shining of the Darkness* auf dem altehrwürdigen Mega Drive erinnert. Genial ist hierbei, daß, ähnlich wie in *Diablo*, die Dungeons bei jedem Betreten neu generiert werden. Somit ist also für reichlich Langzeitmotivation gesorgt. Grafisch zeigt sich *Evolution* von der Schokoladenseite, wenngleich die großen Verliese nach längerer Zeit (zum Teil verbringt Ihr mehrere Stunden im selben Kerker) aufgrund der eintönigen Texturen auf Dauer etwas einschläfernd wirken. Die Kämpfe zeigen sich dann aber wieder in ihrer ganzen polygonalen Pracht. Man sieht dem Spiel schon sehr deutlich an, daß ein großer Teil des Entwicklungsaufwands in die Kampf-Engine geflossen ist. Was hier an Effekten geboten wird, läßt Euch erstmal staunen. Auch das rundenbasierende Kampfsystem ist sehr gut ausgeklügelt und läßt fast keine Wünsche offen, da es aber zum Großteil von der *Final Fantasy*- Reihe abgekupfert ist, läßt sich in dieser Richtung ja wohl nicht mehr viel verbessern. Die obligatorischen Einstellungen wie Magie benutzen, Spezialschläge ausführen oder verschiedene Items aus dem Rucksack hervorkramen sind ja nichts Neues mehr. Zusätzlich könnt Ihr noch eine Reihe nach vorn oder zurück treten, was sich in der Weise auf die Charaktere auswirkt, daß vorne Stehende härter austeilen können, andererseits aber auch wesentlich mehr einstecken müssen. Mit den hinteren Reihen verhält es sich genau umgekehrt. Insgesamt gesehen macht Evolution sicher Lust auf mehr, wegen der Sprachblockade ist aber angeraten, auf die (hoffentlich erscheinende) englische Version zu warten. *cd*

Die fette Killermotte will's aber ganz genau wissen. Auf sie mit Gebrüll! Gebt Ihr Saures.

Erwischt Ihr bei Abzweigungen die richtige auch immer als letzte?

Gefangen im Netz der Schwarzen Witwe. Jetzt ist guter Rat teuer...



Marvel vs Capcom

Da wird allen Capcom-Fans warm ums Herz: Ritter Arthur aus Ghouls'n'Ghosts springt als Support-Charakter in die Bresche.

Die War Machine packt ihren Destroyer-Move aus: Da rattert der Combo-Counter!

Wer ist stärker: Morrigans Projektil oder der Flying Marvel Elbow Smash?



Hier ist es enthalten – perfekt umgesetzt und ohne jegliche Ladzeiten! Das Dreamcast-RAM macht's möglich! Die Rede ist natürlich vom Abklatsch-Feature des Arcade-Vorbilds, das in den PlayStation-Versionen der Vorgänger dieser **Crossover-Beat'em-Up**-Reihe entweder gar nicht (*X-Men vs Street Fighter*) oder nur halbherzig (*Marvel Super Heroes vs Street Fighter*, siehe PAL-Test) vorhanden ist. Ihr könnt in diesem 2-on-2-Battle endlich jederzeit (durch gleichzeitigen Druck auf Hi-Kick und Hi-Punch) zwischen Euren beiden Charakteren aus dem Marvel- bzw. Capcom-Lager wechseln, und so den Gegner verblüffen und taktisch geschickt agieren. An Moves mangelt es in diesem Aufeinandertreffen zweier Superhelden-Lager wahrlich nicht. Die Super-Special-Moves der einzelnen Charaktere werden schon durch bildschirmfüllende Effekte angereichert, die Team-Moves sind noch imposanter (Mega-Strahlenkanonen, Blitzstürme, Feuersalven & Co.) und lassen den **Combo-Counter schnell** mal auf über 30 Hits klettern, ohne daß der Getroffene so recht weiß, wie ihm geschieht. Ganz neu und ein wahrlich guter Einfall sind die **20 Support-Charaktere**, von denen Euch vor jedem Match einer zugelost wird, der Eurem Duo dann auf Wunsch (d.h. Medium Punch + Kick gleichzeitig) mit einem Special Move aus der Patsche hilft. Hier hat man legendäre Helden alter Capcom-Hits (z.B. Ritter Arthur aus *Ghouls'n'Ghosts* oder die Elfen aus *Midnight Wanderers*) und nicht anwählbare Marvel-Figuren (Psylocke, Rogue & Co.) bereitgestellt. Habt Ihr Euch zu Eurer Import-Konsole gleich vier Joypads geleistet, darf auch ein zünftiges Four-Player-Match zelebriert werden, wobei jeder Spieler jeweils einen Charakter steuert und dann bei einem Wechsel eben kurzzeitig "auf der Bank sitzt", bevor er wieder ins Spiel kommt – ein sehr spaßiges Feature. Zum Gameplay selbst ist zu sagen, daß es natürlich die gewohnte Capcom-Qualität bietet, aber zu Lasten einer ausgefeilten Kampfführung (wie etwa *Street Fighter Alpha 3*) mehr auf ein Effektespektakel setzt: Die Move-Kombinationen sind einfach, die Combos leicht zu schaffen, dafür die Special-Animationen wahren Super Heroes angemessen. Am meisten haben uns an *Marvel vs Capcom* aber die Ladezeiten beeindruckt: Es gibt sie schlicht und ergreifend nicht – Ihr glaubt, vor dem Arcade-Automaten zu sitzen! Kaum ist ein Duell beendet, beginnt schon das nächste – that's Dreamcast-Power! Auch die Animationen und die gesamte Präsentation werden dem Spielhallenvorbild mehr als gerecht. Mit *Marvel vs Capcom* hat das Dreamcast eindrucksvoll bewiesen, daß es auch imposante 2D-Games der alten Schule mit Bravour handeln kann – das war ja schon die große Stärke des Vorgängermodells Saturn gewesen. Sega kann sich wirklich glücklich schätzen, Capcom als Entwickler an Land gezogen zu haben. *rk*

Clash of Super-Heroes

Die Marvel-Helden	*Die Capcom-Riege*
Captain America	Ryu
Spiderman	Captain Commando
Incredible Hulk	Chun Li
Wolverine	Zangief
Gambit	Jin
War Machine	Morrigan
Venom	Rockman (Megaman)
Onslaught (Boß)	Strider Hiryu



Team-Wechsel + Null Ladezeiten: Great!



MvsC ist ein ultimatives Effektespektakel.



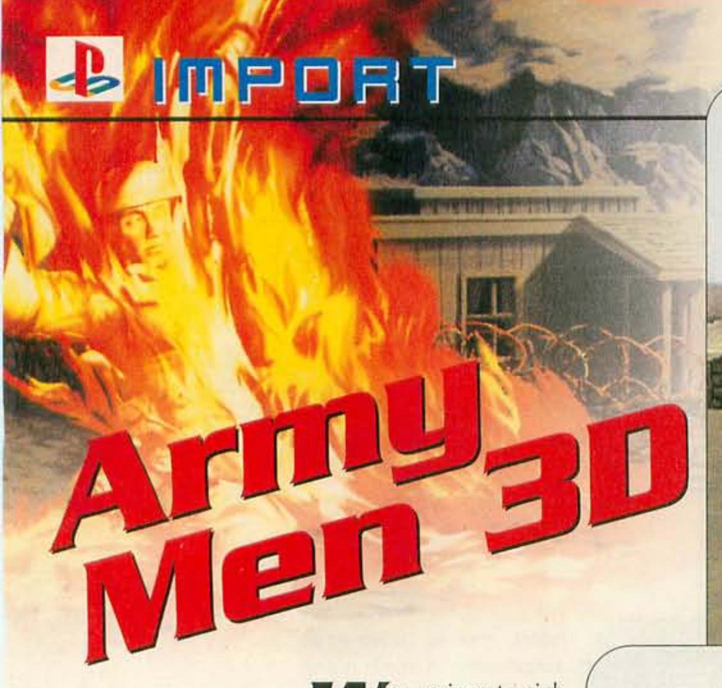
American Spirit: Strider und Cpt. America siegen.



System:	Dreamcast
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	GD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4
Speicher-option:	VMS
Features:	20 Support-Charaktere
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 140 Mark
geeignet ab:	12 Jahre
Sprach-kenntnisse:	







Army Men 3D



System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Strategie
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	3DO
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	6-9
Preis:	ca. 100 Mark
geeignet ab:	12 Jahre
Sprach-kenntnisse:	

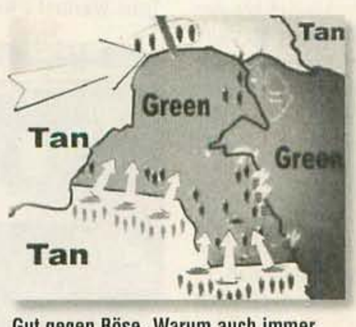




Wer erinnert sich nicht an die kleinen grünen Plastiksoldaten, mit denen man früher erbitterte Schlachten im Sandkasten bestritt? Eben diese kleinen Kunstoffarmeen nahm sich der amerikanische Hersteller 3DO bei dem Strategie-Action-Mix *Army Men 3D* zum Vorbild. Euer Ziel ist es, in erbarmungslosen Stellungskämpfen die nach Weltherrschaft strebende "Tan-Armee" zu besiegen. Die damit zusammenhängenden Aufgaben sind vielfältig. Mal lauten sie, ein Munitionsdepot zu sichern, mal heißt es, einen feindlichen Spion dingfest zu machen.

Bis auf wenige Missionen steuert Ihr ausschließlich die Hauptfigur "Sarge", einen mit allen Wassern gewaschenen Kriegsveteranen, durch die in isometrischer Grafik dargestellten Abschnitte. Ihr könnt mit ihm über den Boden robben, rennen und Euch durch seitliches Wegrollen dem Kugelhagel entziehen. Ferner verfügt Euer Held über eine Art Ego-Perspektive, in der Ihr ihm quasi über die Schulter schaut und somit Feinde deutlich besser anvisieren könnt. Leider vermißt man hierbei eine echte Zieleinrichtung oder gar einen Sniper-Modus.

Wie schon eingangs erwähnt, unterscheidet sich Sarge ebenso wie alle anderen im Spiel vorkommenden Figuren von ihren aus Kriegsfilmen bekannten Vorbildern durch die Tatsache, daß sie allesamt aus Plastik sind. Wer nun glaubt, daß dies den Handlungsspielraum einschränkt, täuscht sich gewaltig. Ein breitgefächertes Arsenal an Waffen (z.B. Bazooka, Automatikgewehr, Granaten) steht Euren Kämpfern zur Wahl. Diese sind zum Teil so effektiv, daß man sich nicht ganz des Eindrucks erwehren kann, die thematische Ansiedlung im Spielzeugland dient in erster Linie dazu, einer drohenden Indizierung zu entgehen. So brennen mit dem Flammenwerfer getroffene Feindsoldaten lichterloh. Nur mit dem feinen Unterschied, daß anstelle verbrannten Fleisches ein Haufen geschmolzenes Plastik übrigbleibt. Neben Waffen beinhaltet Sarges Arsenal auch so nützliches Zubehör wie einen Minendetektor und ein Funkgerät. Doch abgesehen von einigen brutalen Plastikgemetzeln und des kriegerischen Inhalts hat dieses Spiel einiges zu bieten. Ohne strategisches Vorgehen endet Eure Mission schneller als Euch lieb ist, und Ihr tretet im Plastik-Sack die Heimreise an. Nur wer sich gut mit den geographischen Eigenarten jedes Abschnittes vertraut macht und alle Möglichkeiten zur Deckung ausnutzt, hat gegen die zahlenmäßig überlegenen Feinde eine Chance. Zusätzlich könnt Ihr allerlei in der Gegend herumstehende Fahrzeuge entern und diese mit allen Vorteilen nutzen. So ist ein Jeep zwar schnell und wendig, kann aber den durchschlagenden Argumenten eines Panzers kaum etwas entgegensetzen.



Gut gegen Böse. Warum auch immer.



Bei Dauerbeschuß kann so eine kleine Handgranate durchaus nützlich sein.

Gott sei Dank schmelzen hier ja nur kleine Plastikmännchen. Aber auch die schreien.

Der klassische Multi-Player-Modus. Schnappt Euch die gegnerische Fahne und bringt sie in Euer Lager.

Jeder der drei Schauplätze bietet eine andere Umgebung. So beginnt der Kampf in einer öden Steppe, um dann in einer alpinen Schneelandschaft fortgeführt zu werden. Zu guter Letzt gilt es, ein Tal inklusive Dorf zu erobern. Pro Landschaft gibt es acht zum Teil sehr umfangreiche Abschnitte. Neben einem Trainingscamp, das Euch die wichtigsten Bewegungsmuster und die Handhabe der Waffen vermittelt, bietet das Game einen Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr gegen einen Kumpel zu Felde zieht.

Bevor Ihr Euch via Splitscreen die Granaten um die Ohren werft, könnt Ihr verschiedene Einheiten nach strategischem Gutdünken über die Karte verteilen. Im Mehrspieler-Modus sind neben realistischen Umgebungen auch Kämpfe im heimischen Kinderzimmer möglich. Jeder, der sich für anspruchsvolle Strategie-Spiele interessiert, sollte einen Blick auf *Army Men 3D* werfen. *ab*

Puyo Puyo 4



Da hat die kleine Arielle nichts mehr zu lachen. KOMBO!!!

Wer von Euch kennt noch *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* für Segas altehrwürdiges Mega Drive? Im japanischen Original hieß dieser Tetris/Collumns-Klone *Puyo Puyo,* und hier kommt nun für den Dreamcast der bereits vierte Teil der Serie angeschwirrt. Für diejenigen, die noch nie etwas von dieser Art von Spielen gehört haben, hier kurz das Prinzip: Vom oberen Bildschirmrand fallen Zweierpärchen verschiedenfarbiger Gummibällchen nach unten – Ihr müßt sie so stapeln, daß mindesten vier Bällchen derselben Farbe neben- oder übereinander landen und sich so in Luft auflösen. Richtig Punkte scheffeln könnt Ihr allerdings nur mit Kettenreaktionen, welche zustande kommen, wenn sich vier (oder mehr) Kugeln auflösen und die darüberliegenden, die dann nach unten fallen, wieder ein Viererpärchen bilden usw. Gelingt es Euch, **größere Multikombos** zu fabrizieren, schickt Ihr Eurem Gegenspieler (Ihr könnt gegen den Computer oder gegen einen Kollegen spielen) die abgeräumten Bällchen zwecks Störung hinüber. Habt Ihr selbst mal ein Problem mit zu hohen Kugelstapeln, könnt Ihr noch als letzten Rettungsversuch eine, je nach Spielfigur unterschiedliche, Spezial-attacke starten. Diese räumt dann, richtig eingesetzt, schon mal den halben Bildschirm leer – mit freundlichem Gruß an den Gegner. An Spielmodi habt Ihr die Auswahl zwischen diversen Single-Player-Games, wie zum Beispiel ein Storymodus, in dem Ihr gegen immer stärker spielende Kontrahenten antreten müßt, oder dem Free-Play-Modus, bei dem Ihr Eure und die CPU-gesteuerte Spielfigur selbst auswählen dürft, und den bereits oben erwähnten Multi-Player-Mode für bis zu vier Spieler. Grafisch geht *Puyo Puyo 4* bis an die Grenzen des für Dreamcast möglichen, auch soundtechnisch wird einiges fürs Ohr geboten! (Natürlich war das mit der Grafik und dem Sound jetzt totaler Blödsinn, aber bei diesre Art von Spielen durften wir uns ja noch nie große Hoffnungen auf geniale Spezialeffekte und Dolby-Surround machen.) Jedoch wird das ganze Geschehen nett und übersichtlich dargestellt und mit netten Lichteffekten aufgewertet. Bei der Musik hört man allerdings nur **seichtes** japanisches **Gedudel** (was mir aber ganz gut gefällt), untermalt von japanischer Sprachausgabe. Spielt Ihr alleine, wird *Puyo Puyo 4* recht schnell langweilig – sitzt jedoch Euer Kumpel neben Euch, ergeben sich durchaus witzige Duelle (inklusive blauer Flecken – ja der liebe Dirk kann halt einfach nicht verlieren, gelle...) die schon für einige Stunden Spielspaß garantieren. Also ich muß gestehen – ich bin ein *Puyo Puyo* Fan. *cd*

ぷよぷよ〜ん

System:	Dreamcast
Spieletyp:	Tetris-Klon
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Compile
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption:	–
Features:	–
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	(japanische Flagge)



Psychic Force 2012



Super-Babe Regina fliegt durch den *PF*-typischen künstlichen Würfel.

Taito setzt in Sachen Beat'em Ups weiter auf die unkonventionelle Schiene und beschert den frischgebackenen Dreamcast-Usern, die nach Spiele-Nachschub lechzen, mit *Psychic Force 2012* den Nachfolger des mäßigen PS-Vorgängers *Psychic Force.* Am Spielprinzip hat sich (leider) nichts geändert: Ihr schwebt mit Euren zehn (plus drei versteckten) zur Verfügung stehenden Animé-Charakteren in einem mitten in der Landschaft plazierten Würfel und versucht, den Gegner mit einigen billigen In-Fight-Combos oder **Magie-Distanzwaffen** zu beharken. Man kann auch auf den Gegner zusprinten oder sich blitzschnell um ihn herumdrehen. Das Gameplay gestaltet sich jedoch nach wie vor wenig einfallsreich, dafür äußerst chaotisch und mit Taktik ist in den meisten Fällen nicht viel auszurichten. Mit stupidem Button-Drücken sind die meisten Gegner schnell besiegt. Habt Ihr den Gegner in einer der acht Ecken in der Mangel, ist die jeweilige Runde fix vorbei. Von tieferem Gameplay keine Spur. Auch grafisch hat man nicht das Gefühl, vor einem Dreamcast zu sitzen – die wenigen Special-Moves in *PF 2012* würden gewiefte Programmierer auch auf der PlayStation hinbekommen. So innovativ das Konzept hinter diesem echten 3D-Prügler auch sein mag – es macht einfach **keinen Spaß**! Dieser Taito-Schnellschuß gehört genau zu der Kategorie DC-Games, die wir nicht auf der Konsole sehen wollen, weil sie dem Image eher abträglich sind. Für *Psychic Force 2012* teures Geld hinzulegen, leisten sich nicht einmal Hardcore-Fighting-Fans. *rk*



Das Gameplay mag ja innovativ sein – es macht leider wenig bis kar keinen Spaß!



Genau diese Art Spiele wollen wir zum Start einer Konsole nicht sehen: Schnell und billig produziert und ohne sehenswerte Highlights.



System:	Dreamcast
Spieletyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	GD
Hersteller:	Taito
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMS
Features:	–
Schwierigkeit:	5-7
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	(japanische Flagge)



Pop'n Music

Hi-Tekno und Anime Hero sind meiner Meinung nach die zwei besten Songs von *Pop'n Music*.

Der olle Charly spielt outfitgerecht einen James-Bond-artigen Sound.

Miss Olivia (P.?) legt einen schmissigen Reaggea aufs Parkett.

Direkt aus dem Land der aufblühenden Kirschblüten erreichte diesen Monat *Pop'n Music*, die Kiddy-Variante von *Beatmania*, samt dazugehörigem Controller unser heiliges Redaktionskämmerlein. Als alter Japan-Fan hab' ich mir das Teil natürlich sofort unter den Nagel gerissen und war erst mal für ein paar Stunden nicht mehr ansprechbar. Was dabei herausgekommen ist, will ich Euch selbstverständlich nicht vorenthalten. Wie beim großen Papa geht es auch bei *Pop'n Music* im Prinzip darum, Musik zu machen. In einer tetrisartigen Röhre fallen auf neun Bahnen Kugeln von oben herab, sobald sie den Boden dieser Röhre berühren, müßt Ihr auf den dazugehörigen Button drücken. Hier ist gutes Timing gefragt, denn jeder Buttondruck entspricht einem Ton bzw. einer Tonfolge (ähnlich wie bei *PaRappa the Rapper*). Auf diese Art könnt Ihr nun quer durch die Sparten Rap, Latin, Pop, Techno, J-Pop (mein absoluter Favorit!), Reaggea und so weiter musizieren. Am unteren Bildschirmrand ist eine Leiste angebracht, die sich auffüllt, je mehr Töne Ihr perfekt getimet trefft. Ist der Song vorbei, und Ihr habt ein bestimmtes Limit erreicht, dürft Ihr eine Stufe aufsteigen und schwierigere Songs spielen. Anfangs stehen derer neun zur Auswahl (drei Stages mit je drei Songs), durch gutes Spielen können aber noch ein paar freigeschaltet werden. Zum Durchspielen wird aber nur ein Song pro Stage gefordert. Aber ums komplette Durchspielen geht es bei *Pop'n Music* ja gar nicht – was zählt, ist nur der Spaß, den man beim wilden Herumgedrücke hat. **Kein Spiel für die breite Masse**, mir bringt's aber (immer noch) unheimlich Fun. Außerdem zeigt Konami hiermit auf, daß es noch etwas anderes gibt als Renn- und Prügelspiele, und daß innovative Spiele auch heute noch möglich sind. Wer die Möglichkeit hat, sich das Teil auszuleihen oder irgendwo probezuspielen, der sollte diese Möglichkeit unbedingt nutzen. *cd*







System:	Dreamcast
Spieletyp:	play the music!
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card
Features:	unterstützt Pop'n Music Controller
Schwierigkeit:	5
Preis: (Spiel) (Controller)	ca. 130 Mark ca. 160 Mark
geeignet ab:	frei
Sprach-kenntnisse:	





Der Papa: Beatmania



Beatmania ist schon seit längerer Zeit für die PlayStation erhältlich, inzwischen wird schon am dritten Teil gewerkelt. Das Spiel ist im Grunde identisch mit *Pop'n Music*, jedoch eher auf ein erwachseneres Publikum ausgelegt. Sprich, die Aufmachung ist cooler und nicht so kindlich, auch die Songs sind westlicher und haben weniger diesen japanischen Flair. Außerdem ist auf dem ebenfalls für PlayStation erhältlichen Joyboard noch ein runder Drehteller zum "Scratchen" angebracht. Angeblich ist dieses Jahr auch eine Deutschlandlokalisierung geplant, hoffen wir, daß nichts dazwischenkommt.

Also Sachen machen diese Japaner



Da *Pop'n Music* mit dem Standardjoypad verständlicherweise nur halb so viel Spaß macht, hatte Konami die geniale Idee, auch noch ein Spezialjoyboard herauszubringen (und damit auch noch nebenbei ein paar Extra-Yen zu scheffeln). Wie auch beim Arcade-Vorbild sind auf diesem ca. 25 x 15 cm großen Controller neun (plus Start) verschiedenfarbige Buttons angebracht, wobei jeder Button einer Bahn im Spiel entspricht. Wie sinnvoll dieses Gimmick (und das Spiel) nun ist, muß wohl jeder für sich selbst entscheiden. Für alle, die jetzt mit dem Kauf liebäugeln, muß hier noch einmal klar eine Warnung ausgesprochen werden, vor allem, weil der ganze Spaß ja nicht gratis ist. Keiner, wirklich keiner bei uns konnte mit *Pop'n Music* etwas anfangen. Ich bin wohl der einzige, der Gefallen daran findet. Dafür find' ich's um so genialer.

Deep Freeze



In den Render-Szenarios wird scharf geschossen und Ketchup vergossen.

Dem internationalen Terroristentum muß Einhalt geboten werden! Mit dieser Prämisse schickt Euch Sammy in verschiedene Missionen gegen waffenstarrende Bösewichte in edlen, **vorgerenderten Kulissen**, zwischen denen im gewohnten *Resident Evil*-Stil umgeschaltet wird. Als Elite-Cops habt Ihr von Anfang an Zugriff auf ein HiTech-Waffenarsenal mit Magnum, Uzi, Shotgun & Co. und agiert analog zu *Hard Edge* (siehe Test in dieser Ausgabe) stets im Team, wobei Euch Euer Partner immer mit zielsicherem Feuerschutz zur Seite steht. Ganz ohne Japanisch-Kenntnisse geht's in *Deep Freeze* nicht, denn Ihr müßt Euch schon



Euer Teamgefährte ist ein Top-Schütze.

durch einige Menüs wühlen und alternativ durch Ausprobieren versuchen, dem Missionsziel näher zu kommen. Gefallen haben uns der Zielmechanismus und das Gameplay-Konzept aber durchaus. Import-Freax und Resi-Fans sollten sich die Scheibe näher ansehen. *rk*

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Render-Action
Hersteller:	Sammy
Testversion:	Eigenimport (TGS)
Spieler:	1
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 120 Mark
Sprachkenntnisse:	



Deep Freeze

Densha de Go! 2



Oh my God: Wir sind zu spät dran - der Tokyoter Berufsverkehr wird crashen!

Der Wunschtraum aller (kleinen?) Japaner, als Lokführer hinter dem Steuer eines waschechten Zugs zu sitzen, wird mit *Densha de Go! 2* (Let's go by Train 2) zumindest stückweise Wirklichkeit. Steigt z.B. ein in den **Schnellzug Shinkansen** und brettert durch das Nippon-Land – immer mit der Aufgabe, auf die Sekunde genau den Fahrplan einzuhalten und die Fahrgäste nicht durch ruppige Bremsmanöver in Rage zu versetzen. Tut Ihr dies dennoch, gehen Eure anfänglichen 30 Bonuspunkte Schritt für Schritt zur Neige. Grafisch hat sich Taito merklich gesteigert: Das Pop-Up-Syndrom wurde verringert und viel mehr Strecken stehen zur Auswahl. Mit der Special-Edition mit Extra-Zug-Controller habt Ihr das ultimative



Ruhe auf den hinteren Bänken – eine sportliche Anfahrt hat noch keinem geschadet.

Schaffnerfeeling – auf Wunsch sogar mit einlegbarer Taschenuhr (das Loch ist kein Getränkehalter!). *Densha de Go! 2* ist ein absoluter Freak-Titel und Top-Hit in Japan – das Spiel geht dort weg wie warme Semmeln. Spaß machen tut's auf jeden Fall – wenn man auf das absolut andere Spiel steht. *rk*

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	Zug-Simulation
Hersteller:	Taito
Testversion:	Eigenimport (TGS)
Spieler:	1
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Sprachkenntnisse:	



Densha de Go! 2

The Last Blade



Herrliche Stages, dafür langsameres Gameplay und wesentlich leichter als das Original.

Während Neo-Geo-Besitzer schon längst den zweiten Teil zocken, dürfen PS-Beat'em-Up-Fans jetzt endlich Hand an das 97er-*The Last Blade* legen. Neu ist in diesem 2D-*Samurai Shodown*-Ableger, daß Ihr gegnerische Attacken mit einem simplen Button-Press offensiv kontern und mit etwas Geschick das Gegenüber klassisch schachmatt setzen könnt. Leider sind diese schönen Moves meist nicht nötig, da der Schwierigkeitsgrad PS-Niveau angepaßt und deutlich herabgesetzt wurde. Die meisten Ninja- und Bo-Schwinger leisten nur marginal Gegenwehr. Auch die Gameplay-Geschwindigkeit hat im Vergleich zum **474 MBit** starken **Original** deutlich an Rasanz eingebüßt – von den fehlenden Animationsphasen ganz zu schweigen. Als Ausgleich wird Euch ein gut gelungenes Animé-Intro, eine Art Gallery und ein Survival-Modus geboten, die *The Last Blade* leider nicht vor der Mittelmäßig-



PS-Samurai-Fans werden's trotzdem mögen.

keit bewahren. Schade: SNK hat schon bessere Umsetzungen - z.B. *Real Bout Special: Dominated Mind* - auf der PlayStation hingelegt. Schlecht ist's dennoch nicht und könnte SNK-Fans ohne Neo Geo durchaus ansprechen. *rk*

Info

System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em Up
Hersteller:	SNK
Testversion:	Eigenimport (TGS)
Spieler:	1-2
Schwierigkeit:	4-6
Preis:	ca. 120 Mark
Sprachkenntnisse:	



The Last Blade

Media Control TOP 10

NINTENDO 64	1	(1)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo
	2	(3)	Turok 2 (dt.Version)	Acclaim
	3	(2)	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
	4	(neu)	FIFA Soccer '99	EA
	5	(neu)	Mario Party	Nintendo
	6	(5)	F1 World Grand Prix	Nintendo
	7	(7)	Mission Impossible	Infogrames
	8	(6)	Mario Kart 64	Nintendo
	9	(4)	Banjo - Kazooie	Nintendo
	10	(W.E.)	Automobili Lamborghini	Konami
SATURN	1	(neu)	Virtua Racing	Time Warner
	2	(neu)	Victory Goal	Sega
	3	(neu)	Skeleton Warriors	Virgin
	4	(neu)	Blast Chamber	Activision
	5	(W.E.)	Dark Savior	Sega
	6	(1)	Blazing Dragons	Take 2
	7	(neu)	Casper	Acclaim
	8	(W.E.)	Johnny Bazookatone	Eidos
	9	(neu)	Enemy Zero	Sega
	10	(7)	Tunnel B1	Infogrames
PLAYSTATION	1	(1)	Metal Gear Solid	Konami
	2	(3)	FIFA Soccer '99	EA
	3	(neu)	A Bug's Life	Sony
	4	(neu)	Tomb Raider II - Platinum	Eidos
	5	(2)	Tomb Raider III	Eidos
	6	(6)	Mickey's Wild Adventure - Platinum	Sony
	7	(5)	Crash Bandicoot 3	Sony
	8	(10)	Tekken 3	Sony
	9	(7)	TOCA Touring Car Championship - Platinum	Codemasters
	10	(4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

1	Street Fighter Alpha 3	PlayStation	85%
2	Need for Speed : Brennender Asphalt	PlayStation	84%
3	Bloody Roar 2	PlayStation	84%
4	Gex - Deep Cover Gecko	PlayStation	82%
5	Charlie Blast's Territory	Nintendo 64	82%
6	Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	PlayStation	80%
7	Racing Sim 2	PlayStation	78%
8	Monkey Hero	PlayStation	76%
9	UEFA Championsleague	PlayStaton	76%
10	Big Air	PlayStation	71%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

1	Metal Gear Solid	PlayStation
2	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo 64
3	ISS '98	Nintendo 64
4	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64
5	Tekken 3	PlayStation
6	Resident Evil	PlayStation
7	Turok 2	Nintendo 64
8	F1 World Grand Prix	Nintendo 64
9	FIFA '99	PlayStation
10	Tomb Raider III	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

Hits der REDAKTION



Dirk Sauer
dsauer@wekanet.de

spielt zur Zeit — Silent Hill, PS
weil Konamis stummer Hügel einen ganz schön aus dem Häuschen bringen kann, und das will was heißen.

hört zur Zeit — Elektro Music Department, Kotai + Mo
das Berliner Pendant zu Pan sonic - ganz nett.

Film-Favorit — Rush Hour
weil es gegen gute Unterhaltung nix einzuwenden gibt.



Ralph Karels
rkarels@wekanet.de

spielt zur Zeit — The House of the Dead 2 , DC
Heute muß der Emperor endlich ins Gras beißen!

hört zur Zeit — Best of SNK-Soundtrack
weil mit Top-Tracks aus allen Neo-Geo-Beat'em-Ups.

Film-Favorit — Waterboy
weil's der beste Film des angebotenen Trios auf dem 12-Stunden-Kreuzbrecher-Flug nach Tokio war.



Christian Daxer
cdaxer@wekanet.de

spielt zur Zeit — Blue Stinger, DC
weil mich ein Spiel selten so fesselt, daß ich's gleich mehrfach durchspiele.

hört zur Zeit — Barracash - The Myth Of Celtic Voices
weil Irland einfach saugeil ist. Irgendwann wandere ich mal aus (seufz - träum).

Film-Favorit — The Crow
irgendwie bin ich wieder total im Krähenfieber. Der schönste "Liebesfilm" den ich kenne ...



Axel Boumalit
aboumalit@wekanet.de

spielt zur Zeit — Silent Hill, PS
weil ich die rosa Schweinchen liebe (der spinnt ...).

hört zur Zeit — Sisters of Mercy, Live at Melkweg 1984
weil dieser Bootleg einige extrem rare Perlen enthält.

Film-Favorit — Perdito Durango
weil's zynischer und härter kaum mehr geht.



Sönke Siemens
ssiemens@wekanet.de

spielt zur Zeit — The House of the Dead 2, DC
weil dieser Arcade-Hammer auch auf durchgeschmorten Dreamcasts noch läuft (sorry Dirk, aber es geht ja wieder...)

hört zur Zeit — Big Air, Audiotracks
denn hier hat sich mal jemand richtig Mühe mit der Musikuntermalung gegeben - wo bleibt der Soundtrack?

Film-Favorit — The Phantom Menace, Trailer
weil damit bald unser aller Traum zu einer Star Wars Fortsetzung wahr wird - ich sag nur: *www.starwars.com*

Bei Lobpreisungen, Beschwerden oder Anregungen sendet bitte eine E-Mail an den jeweiligen Redakteur. Falls Ihr die ganze Redaktion erreichen wollt bitte Mail an: **vg@wekanet.de** Eure Mail wird garantiert beantwortet.

Need for Speed: Brennender Asphalt

Wir kennen das doch alle. Man braucht nur mal auf der Autobahn den Aschenbecher aus dem Fenster zu leeren, oder auf der Standspur zu wenden – schon hat man ein Dutzend Cops an den Hacken. Macht man ja auch nicht... Während im richtigen Leben der Führerschein und die Fahrzeugpapiere gezückt werden müssen, könnt Ihr es in Electronic Art's *NFS: Brennender Asphalt* so richtig drauf ankommen lassen. EA war so spendabel, uns zum Deutschland-Release dieses Rennspiel-Hits einige sehr exklusive Preise zukommen zu lassen.

UND DAS ALLES GIBT ES ZU GEWINNEN:



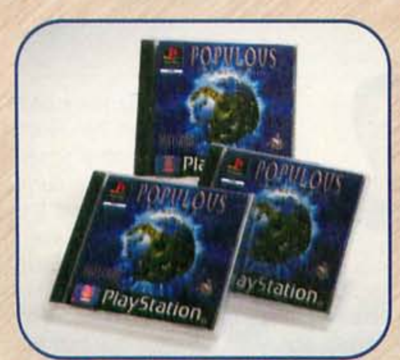
5 x *Need for Speed: Brennender Asphalt* für PS

Das darf sich kein Rennspiel-Fan entgehen lassen: Fünf Original-Pal-Versionen dieses Krachers.



3 x funkferngesteuerte BMW Z3

Damit Ihr Eure rasanten Jagden nicht auf die Mattscheibe beschränken müßt. Vielleicht haben die kleinen Modelle nicht ganz so viele PS wie die Originale vorzuweisen, dafür passen sie bequem ins Wohnzimmer.



3 x *Street Skater* für PS

EA's Skateboard-Game besticht durch eine coole Atmosphäre und tollen Sound. Check it out!



.1 x *Populous*-Baseball-Cap

Selbst Götter haben manchmal Angst, daß Ihnen der Himmel auf den Kopf fällt. Vielleicht hilft dieser Kopfschutz.



3 x *Populous*-Uhren

Damit Ihr immer genau wißt, wann es Zeit für den nächsten vernichtenden Vulkanausbruch ist. Und falls es doch lieber eine Überschwemmung sein soll, sind die Uhren in wasserfesten Beuteln verpackt.

3 x *Populous* für PS

Das Schönste an Macht, ist, sie zu benutzen. In diesem phantastischen Strategiespiel habt Ihr mehr als genug Gelegenheit dazu.

Wie immer hat die Sache natürlich einen kleinen Hacken. Um die Preise einzuheimsen, müßt Ihr folgende drei Fragen beantworten:

1. Wann erschien das erste *Need for Speed* für die PlayStation?
2. Mit welchem neuartigen Zwei-Spieler-Modus wartet *Need for Speed: Brennender Asphalt* auf?
3. In welchem bekannten TV-Verkehrsratgeber ist der deutsche Synchron-Sprecher von *NFS: Brennender Asphalt* zu hören?

Schickt die hoffentlich richtigen Antworten bitte an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Red.Video Games
Stichwort "*Need for Speed* – Verlosung"
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Wir werden die Preise unter allen Einsendern mit den richtigen Antworten verlosen; wobei es wie immer heißt: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und Mitarbeiter des WEKA-Verlages und von Electronic Arts dürfen nicht teilnehmen.

Street Fighter Collection 2

Die alte Rußland-Stage aus *SF2* – das waren noch Zeiten auf dem Super NES!

Die Hurricane-Kicks von Ken und Ryu waren mit die ersten berühmten Specials.

In der Champion-Edition sind auch die vier Boß-Charaktere spielbar.



Was sich hinter dieser Sammlung verbirgt? Darauf waren wir genauso gespannt wie Ihr, denn eigentlich gibt's ja nach der ersten Collection nicht mehr viele Möglichkeiten. Nach dem Einwerfen der CD machte sich dann in der Redaktion blankes Entsetzen breit: Capcom hat es doch tatsächlich geschafft, noch weniger Spiel fürs Geld als beim Vorgänger zusammenzustellen! Es werden drei Titel geboten: *Street Fighter 2: The World Warrior, SF2: Champion Edition* sowie *SF2: Turbo Hyper Fighting.* Der

Insider weiß nun sofort, daß es sich hierbei jeweils um minimal modifizierte Versionen von *Street Fighter 2* aus den Jahren '91 und '92 handelt. In der Champion-Edition waren die vier Boßgegner Balrog, Vega, Bison und Sagat von ***World Warrior*** anwählbar, und einige Moves sind stilistisch verändert worden. So z.B. der berühmte Dragon Uppercut von Ken, der nun statt nur nach oben auch gleichzeitig nach vorne abgeht. Wie der Name schon sagt, ist in *Turbo Hyper Fighting* das für heutige Verhältnisse wirklich **lahme Gameplay** ein wenig beschleunigt worden. Dafür hat (fast) jedes Mitglied des legendären *Street Fighter*-Dutzends sage und schreibe je einen neuen Move spendiert bekommen, und die Stages wurden anders eingefärbt. Diese **Mogelpackung** will man Euch nun wenigstens durch Art Galleries, DS-Support und Mini-Strategy-Guides schmackhaft machen. *rk*

Der ultimative Vergleich

Titel	Darkstalkers 3	SF Collection 2	SF Alpha 3	Marvel Super Heroes vs Street Fighter
Kämpfer	18	12	31	20
Turbo-Speeds	8	1	10	4
Ladezeit ca. in Sekunden				
Siegerscreen	5	7	4 (NTSC)	10
Neuer Kämpfer	8	12	9 (NTSC)	11
PAL-Anpassung	nein	nein	k.A.	nein
Verschiedene Fighting-Stile	2 (Dark Force Power & Change)	1	3 (X-, Y-, Z-ISM)	1
Art Gallery	ja	ja	ja	ja
Team-Moves	nein	nein	nein	ja
Career-Modus	ja	nein	ja	nein
Max. Anzahl Kämpfer On-Screen	2	2	3	4
Größte Stärke	Grusel-Stages	Oldies in Reinform	World Tour Mode Top-Sound, 30+ Stages	Team-Moves
Größte Schwäche	abgehacktes Charakter	veraltet	zuwenig Moves pro Charakter	Arcade-Abschlag-Feature nur im Crossover-Mode

System:	PlayStation
Spieletyp:	Oldie-Compilation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	3 Ur-Street-Fighter, Dual Shock, Art Gallery
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	55 %
Musik:	50 %
Sound:	55 %

Spielspaß: 58%



GEHT SO

Meine Meinung: *Zu* SF Collection 2 *fällt mir eigentlich nichts mehr ein. Im Grunde wird Euch hier ein einziges Oldie-Spiel zum Vollpreis angeboten. Neben den ganzen anderen in dieser Ausgabe getesteten Capcom-Krachern hat diese Witz-Compilation nicht mal für Oldie-Fans eine Existenzberechtigung. Selbst die beiden Collections zusammengefaßt wären mangels Abwechslung nicht Kaufanreiz genug - jede einzeln angeboten ist jedoch eine Farce. Irgendwo hört der Spaß bei Capcoms* Street Fighter-*Vermarktung bei mir auf. Mein Tip: Wollt Ihr unbedingt ein altes Street Fighter spielen, sucht Euch auf dem Gebrauchtmarkt ein Super Nintendo mit* Super Street Fighter 2, *was Euch schätzungsweise genausoviel kosten wird. Da habt Ihr wesentlich mehr davon. Mal sehen, ob die Jungs sich bei* SF Collection 3 *mehr zusammenreißen und endlich eine vernünftige Compilation mit mindestens* Street Fighter I, SF II Turbo, Super SF 2 Turbo, SF 2010 *und* Final Fight 1 -3 *gebacken kriegen.*

Street Fighter Alpha 3

Besser kann ein 2D-Beat'em-Up auf der PlayStation wohl nicht gemacht werden: *SF Alpha 3* rocks!

Die Stages sind bunter, animations- und zahlreicher als je zuvor: Bravo, Capcom!

8-Hit-Special-Finish-K.O.: *Final-Fight*-Rolento hat seine Combos ausgepackt.

Der Straßenkämpfer-Fan darf sich diesen Monat wirklich wie im siebten Himmel fühlen: Neben dem phantastischen *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* buhlt auch der dritte Teil der Alpha-Serie (in Japan: Zero) um seine Gunst. Nicht weniger als 31 (!) Kämpfer aus allen *SF*-Epochen finden sich hier zum ultimativen Schlagabtausch ein – das nenne ich Auswahl! Kenner der Beat'em-Up-Szene werden auch einige wirklich neue Gesichter entdecken: Wrestling-Blondie R. Mika, *Final Fight*-Held Cody (jetzt fehlt nur noch Haggar), die Russin Karin sowie die beiden Military-Schwestern Juni und Juri. Was *Alpha 3* neben den 30+ verschiedenen Stages (die schönsten der gesamten *SF*-Geschichte!) vordergründig so spielenswert macht, ist der **World Tour Mode**: Hier entscheidet Ihr Euch für einen Kämpfer und führt ihn durch 19 Länder, wo jeweils ein oder mehrere Duelle mit verschiedenen Aufgaben anstehen. Ob Time-Attack, Survival (schon mal fünf Sagats am Stück auf die Bretter gelegt?) oder Special-Finish (Ihr gewinnt z.B. nur, wenn Eure letzte Aktion ein Super-Special-Move ist) – die Herausforderungen sind für Beat'em-Up-Liebhaber zahlreich und anspruchsvoll. Damit Ihr entsprechend gewappnet seid, stehen neben der Wahl aus drei verschiedenen Kampfstilen (siehe Kasten) vor jeder Schlacht auf Wunsch weitere Entscheidungen an: Mehr defensiv oder aggressiv agieren? Welche drei der nach und nach gelernten Specials (Auto-Guard, Custom-Combo, Super-Guard und viele mehr) sollen im nächsten Duell verwendet werden? Ohne die richtige Taktik kommt Ihr da nicht allzu weit. Wem das zu anspruchsvoll ist, der kann auch sofort im Arcade-Mode losprügeln und die im Vergleich zu früheren Episoden exzellenten **Dance-Musikstücke** während der Fights genießen. Specials und Super Specials gehen gewohnt locker von der Hand und Button-Smasher haben gegen einen mit Bedacht agierenden Spieler hier das Nachsehen. Je besser Ihr Euch im WTM schlagt, desto mehr versteckte Spielmodi lassen sich freischalten. Die ersten beiden sind der Survival und der Time-Attack Mode. Für Technik-Fetischisten soll nicht unerwähnt bleiben, daß Capcom erstmals ein **Guard Cancel System** eingeführt hat, das den defensiven Spieler bestrafen soll, indem nach anhaltenden hartnäckigen Blocks die Verteidigungskraft erschöpft ist. Doch in der Praxis kommt dieses Feature nur extrem selten zum Einsatz. *rk*

Meine Meinung: *SF Alpha 3 ist nicht nur der beste Capcom-Fighter in dieser Ausgabe, er besteigt gleichzeitig eindrucksvoll den 2D-Beat'em-Up-Thron der PlayStation. Kein anderes PS-Bitmap-Prügelspiel kann soviele Charaktere, eine rekordverdächtige Anzahl an Top-Stages, derartig viele Spielmodi (mit dem World Tour Mode als Krönung), einen feinen Soundtrack, gelungenes Menü-Design und reichhaltig Fighting-Spaß bieten. Über Sieg und Niederlage entscheidet bei diesem SF-Sequel stets nur Eure Vorgehensweise und nicht – wie z.B. bei Darkstalkers 3 – eine gehörige Prise Glück. Über eine PAL-Anpassung und Ladezeiten können wir hier nichts aussagen, da uns zum Test nur die NTSC-Version zur Verfügung stand. In Anbetracht der bisherigen Virgin-Capcom-Konvertierungen besteht allerdings für eine Anpassung nicht viel Hoffnung. Daß SF Alpha 3 auch auf der Beat'em-Up-Basis Neo Geo für Furore sorgen würde, sagt schließlich alles über die Qualitäten des Spiels aus. Wenn Ihr nur ein bißchen was für 2D-Fighter übrig habt, dann los: Kaufen!*

SUPER

3 Kampfstile

Vor jedem Match entscheidet Ihr Euch für einen Stil: Z-ISM läßt einfach alle Super-Special-Moves eines Charakters zu, X-ISM gewährt einen einzigen mit Super-Power und Y-ISM steht für das aus *Alpha 2* bekannte Custom-Combo-System.



System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	4-6
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	85 %
Musik:	84 %
Sound:	78 %

Spielspaß:



Racing Simulation 2

Racing Simulation 2

In der Cockpit-Perspektive erkennt man die Werbung (siehe rechts) ziemlich gut – leider fehlt dafür eine F1-Lizenz.

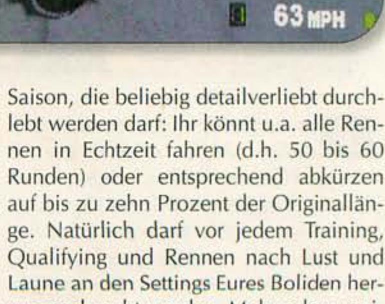
Netter Effekt: Nach einem Ausflug ins Kiesbett verfärben sich die Reifen kurzzeitig.

Im Arcade-Modeus gewinnt Ihr die Rennen trotz Fehlern ziemlich schnell.

Ubi Soft bläst zum F1-Großangriff auf alle Systeme und Psygnosis' Lizenz-Selbstläufer. Neben der Dreamcast-Version, die wir voraussichtlich in einem Doppeltest mit der N64-Version in der nächsten Ausgabe präsentieren, macht die PS-Version den Anfang. Ohne offizielle Lizenz ist das Unterfangen, die **Königsklasse des Motorsports** gebührend zu präsentieren, naturgemäß etwas schwierig. Ihr könnt zwar die Namen der 22 Phantasie-Fahrer editieren, den roten Ferrari F399 von Michael Schumacher werdet Ihr jedoch z.B. nicht zu Gesicht bekommen. Als Entschädigung modellierten die Ubi-Soft-Jungs um Wu Dong Hao jedoch alle 16 Grand-Prix-Strecken von Australien bis Japan originalgetreu und integrierten immerhin authentische Werbung (Bridgestone & Co.) um und an den Kursen. Wer sich vor den **Anstrengungen** einer **echten Simulation** fürchtet, darf im Arcade-Mode oder Time Trial um die Kurven brettern, ohne daß er Gefahr läuft, sich zu drehen oder einen Spoiler/Flügel zu verlieren. Hier schaffen es auch Rennspiel-Neulinge bald, alle 21 Konkurrenten locker zu überholen und auszubremsen. Hardcore-F1-Zocker stürzen sich dagegen auf die komplette Saison, die beliebig detailverliebt durchlebt werden darf: Ihr könnt u.a. alle Rennen in Echtzeit fahren (d.h. 50 bis 60 Runden) oder entsprechend abkürzen auf bis zu zehn Prozent der Originallänge. Natürlich darf vor jedem Training, Qualifying und Rennen nach Lust und Laune an den Settings Eures Boliden herumgeschraubt werden. Mehr oder weni-



Die Auflösung und Framerate von *RS 2* kann sich sehen lassen – nicht aber die Pop-Ups.



Formel-3-Rennen Live

Anläßlich des *Racing Simulation 2*-Launchs lud Ubi Soft zu einem Event auf die ehemalige F1-Strecke Le Castellet bei Marseille, auf der wir einige Runden in einem Formel-3-Renner drehen durften, um den Realitätsgehalt des Spiels nachher besser einschätzen zu können. Diese Boliden wiegen nur 470 Kilo und leisten 180 PS aus einem Zwei-Liter-Vierzylinder-Motor. Was das Navigieren um den eckig gesteckten Kurs darin so schwierig macht, ist die wahnsinnig nah zusammenstehende Pedalerie und die hakelige Haltung. Vor jeder Haarnadelkurve schwitzt Ihr, da Ihr nie genau wißt, ob Ihr den Fuß vom Gaspedal auch auf die Bremse bekommt. Wer das einmal selbst ausprobieren möchte, muß allerdings bereit sein, für den eintägigen Spaß einiges zu berappen: 2.700 Franc (ca. 810 Mark) auf dem kleinen und 3.900 Franc (ca. 1.170 Mark) auf dem F1-Kurs.



Via Link-Kabel können bis zu vier F1-Fans um die Wette rasen – allerdings nicht auf einem vierfach gesplittetem Screen.



Im Sim-Modus ist das Handling der Boliden sehr diffizil: Ohne akribisch genaue Lenkmanöver fabriziert Ihr sofort einen Dreher.

INTERVIEW



Wir unterhielten uns in Marseille an der Rennstrecke Paul Ricard in Le Castellet mit *RS 2*-Projektleiter Wu Dong Hao

VIDEO GAMES: War es schwer, auf der PlayStation eine ernstzunehmende F1-Simulation auf die Beine zu stellen?

Wu Dong Hao: Da die PS im Vergleich zum PC einen langsameren Prozessor und einen geringeren Arbeitsspeicher besitzt, mußten wir eine Menge Tests auf Grund unterschiedlicher Optimierungsverfahren durchführen, um eine ausgezeichnete Qualität bei der grafischen Wiedergabe und der Künstlichen Intelligenz zu erreichen. Außerdem haben wir viel Wert auf das Fahrverhalten der Rennwagen gelegt und sie so realistisch wie möglich gestaltet.

VG: Ist es nicht ein Widerspruch, eine Simulation auf einer Konsole zu veröffentlichen, auf der vor allem Arcadespiele und Fun-Racer dominieren?

WDH: Sehen wir es mal so: Auch wenn es unser Ziel war, eine Rennsimulation zu schaffen, ging es uns nicht darum, den Spieler mit Detailinformationen zu überhäufen und seinen Wunsch nach Geschwindigkeit und Action durch schwer beherrschbare Boliden zu mindern. Außerdem bietet *RS 2* ja mit fünf Spielmodi, drei Schwierigkeitsgraden und drei Beschädigungsstufen genug Optionen, um das Erlebnis Formel 1 jedem recht zu machen – sowohl den Arcade-Fans als auch den detailverliebten Simulations-Puristen.

VG: Warum ist Ihrer Meinung nach *Racing Simulation 2* das beste F1-Game auf dem Markt?

WDH: Wir haben in allen Bereichen Perfektion angestrebt: Die höchstmögliche Auflösung der PS (512X240/256) wurde verwendet, via Link-Kabel können bis zu vier Spieler mitfahren, Replays aus allen Kameraperspektiven sorgen für eine effiziente Fehleranalyse und die KI ist auch nicht von gestern.

VG: Wieviele Leute umfaßt die PlayStation-*RS 2*-Crew?

WDH: Im Dezember '97 waren wir zu neunt: sechs Programmierer, ein Designer und zwei Grafiker. Gegen Ende wurde das Team auf 14 Programmierer, drei Designer und ein Dutzend Grafiker aufgestockt.

VG: Haben Sie auch mit der N64-Crew zusammengearbeitet?

WDH: Ja, wir haben das Game-Design gemeinsam zusammengestellt und hatten ebenfalls einen regen Ideenaustausch in bezug auf alle Fragen, die die Grafik betrafen.

VG: Welche der vier Versionen (PS, N64, DC, PC) ist nun die Beste?

WDH: Es gibt natürliche Unterschiede z.B. zwischen den Konsolen- und der PC-Version: Der vorhandene Arbeitsspeicher und die Erwartungen der Anwender beider Systeme, um nur zwei zu nennen. Verglichen mit der PC-Version setzt die PlayStation-Variante verstärkt auf den Arcade-Aspekt des Rennspiels und schafft es so ausgezeichnet, sich den technischen Eigenheiten der Konsole anzupassen. Grafisch ist sicher die DC-Version die Stärkste.

VG: Thanx für das Gespräch.



Welcher Spoiler-Winkel soll's denn sein?

Auch die Spritmenge läßt sich variieren.

ger Tankfüllung? Welchen Winkel für die Front- und Heckflügel? Bremskraft eher auf der Vorder- oder Hinterachse? Welche Getriebeübersetzung? Slicks oder normale Reifen? Es gibt nahezu nichts, was der F1-Freak nicht einstellen könnte. Sehr gut hat uns in diesem Zusammenhang gefallen, daß die Auswirkungen sämtlicher Veränderungen sofort in einem Diagramm für Grip/Beschleunigung/Bremsen/Top Speed angezeigt werden. Dabei wirken sich die einzelnen Details auch merklich auf das Fahrverhalten aus. Nachdem wir mit den Default-Werten ständig entnervt von der Piste geflogen sind, haben wir solange in den Optionen gekramt, bis die Werte für Grip und Bremsen optimal waren und siehe da: Das 800-PS-Geschoß ließ sich schon wesentlich besser auf der Strecke halten. Einsteiger sollten dennoch zuerst fleißig im Arcade-Mode üben, bis sie imstande sind, den **Verlierer-Frust im Sim-Mode** verkraften zu können. Auch an alle Linkkabel-Fans hat Ubi Soft gedacht. Mit zwei Spielen und zwei Konsolen können bis zu vier Piloten an zwei Monitoren um die Pole Position kämpfen. Schade nur, daß ein Vierspieler-Splitscreen-Mode nicht integriert werden konnte (lediglich Zwei-Player). Grafisch präsentiert sich *RS 2* durchwachsen: Dicke Pop-Ups und Grafik-Fehler auf der einen (siehe auch Meinungskasten) und schöne Details auf der anderen Seite: Nach einem Abflug ins Kiesbett oder in die nahegelegene Wiese färben sich Eure Reifen z.B. leicht grün bzw. gelblich/beige ein. Nach einigen hundert Metern auf dem Asphalt nutzt sich dieser Effekt dann sehr realistisch wieder ab. *rk*

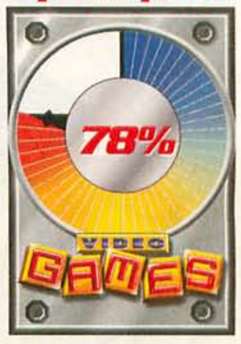


Racing Simulation 2



System:	PlayStation
Spieletyp:	Formel-1-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-4 (via Link)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-, Link-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	70 %
Musik:	65 %
Sound:	74 %

Spielspaß:



Meine Meinung: Racing Simulation 2 *hat mit seinem sehr guten Handling durchaus Hit-Potential, auch die ganzen Einstellungen im Grand-Prix-Modus mit ihren Auswirkungen sind für F1-Freaks ein wahres El Dorado. Solche eklatanten Pop-Ups (Tribünen und Brücken tauchen sogar im Einspielermodus oft erst kurz vor Euch auf) und Bugs (der Bolide vor Euch wird machmal kurzzeitig "unsichtbar" oder "hüpft" in Kurven von Punkt zu Punkt) sind in Zeiten eines* Ridge Racer Type 4*-Perfektionismus jedoch eigentlich unverzeihlich.*

GUT

Auch die magere Sprachausgabe wirkt fehl am Platze. Die feine Link-Option entschädigt zwar wieder für einiges – allerdings macht sich die fehlende Lizenz negativ bemerkbar. Wenigstens stimmen die meisten Werbebanner mit den Originalen überein. Solltet Ihr auf astreine Grafik (die Framerate ist dagegen im akzeptablen Bereich) nicht allzu großen Wert legen, ist Racing Simulation 2 *dennoch eine Alternative zu Psygnosis'* Formal 1 '90er*-Reihe. Ein großer Fortschritt im Vergleich zu* Formel 1 '97 *ist allerdings nicht zu erkennen.*

Video Games Classic

Gex - Deep Cover Gecko



In der Schneewelt müßt Ihr Gex-Skulpturen schnitzen.



Diese Elektro-Treppe führt ins Pyramidenzentrum.



Als Panzerkommandeur schrottet Ihr ein Lager.



Bei seinem dritten PlayStation-Auftritt (nach der 3DO-Konvertierung *Gex* und *Gex 2:Enter the Gecko*) hat die grüne Echse einen besonderen Auftrag: Eine superheiße, vollbusige Blondine mit einer wahnsinnig süßen deutschen Stimme ist entführt worden, und die letzte Rettung ist unser Glotzen-Junkie Gex! Um sie wiederzufinden, müßt Ihr einmal mehr den Helden in verschiedenen TV-Programmen spielen, die im Laufe Eurer Abenteuer herrlich persifliert werden. Im jeweilig passenden **Outfit** (Sherlock Holmes, **Tut-Ench-Amun**, **Dracula**, Snowboarder, Soldat etc.) hüpft und klettert Ihr in den kunterbunten 3D-Levels auf der Suche nach Fernbedienungen, Medaillons, Amuletten und anderen Boni, die Euch nach und nach Zutritt zu anderen Sparten-Programmen (Ägypten, Wilder Westen, Piratenzeit, Kriegsszenario, Antarktis, Krimi-Kanal und einige mehr) gewähren. Doch die gut bewachten Zapper-Items fliegen Euch wahrlich nicht zu – es müssen knifflige Aufgaben dafür gelöst werden: In der Eiswelt müssen z.B. Santa Claus verprügelt, einige Gex-Eisskulpturen gebaut und vorlaute Kobolde von ihren Snowboards getreten werden. Obwohl unser Gecko auch zu Fuß mit seinen mannigfaltigen Fähigkeiten (Doppelsprung, an Wänden entlang krabbeln, Boni mit seiner klebrigen Zunge einfangen, sich mit selbiger an Mauervorsprüngen festhalten etc.) schon eine gute Figur abgibt, wartet das *Gex 3*-Gameplay im Laufe des Spiels mit zahlreichen Überraschungen auf: Ihr schwingt Euch auf ein Kamel und reitet durch den goldenen Wüstensand einer Pyramide, klemmt Euch hinter des Steuer eines Panzers und walzt ein ganzes Armeelager nieder, erlernt die Snowboard-Künste und surft einen verschneiten Hang hinab oder visiert hinter einer schweren MG die Suchscheinwerfer der feindlichen Artillerie an. Im Krimi-Schloß sind die überall vertreuten Lupen ein wichtiges Utensil: Stellt Euch drauf und drückt Dreieck für die jederzeit zuschaltbare First-Person-Perspektive und Ihr könnt Euch die Gegend in Vergröße-



Als Gexlock Holmes schleicht Ihr durch ein englisches Gruselschloß und trefft auf Jäger mit dicken Schrotflinten.

In der Kriegszone klemmt sich die grüne Echse hinter schwere Geschütze.

Ein kleiner Kamelausritt zum Cairopractor in der Cheops-Pyramide ist auch dabei.



Agent Xtra alias der draller Baywatch-Blondine ist entführt worden: Silicon-Alarm!

rung anschauen. Habt Ihr ein funkelndes Element vor Eurer Linse, schrumpft Gex auf Ameisengröße und ist in **diversen Mini-Games** mit knackigem Zeitlimit gefordert: Erschlagt zehn Flöhe mit Eurem Schwanz auf dem dekorativen Pferdekopf, bringt als Taucher fünf Luftblasen in der Spüle zum Platzen oder verpaßt einigen grimmig dreinschauenden Billardkugeln eines mit Eurem Hinterteil. Während Eurer Erkundungstouren trefft Ihr natürlich auch auf allerlei klassische Jump'n'Run-Elemente wie schwebende Plattformen, rutschige Böden, versteckte Schalter und Bonus-Räume, die ganz *Mario 64*-like nur mit ausreichend gesammelten Items betreten werden dürfen. Nach jeder erfolgreich eingesackten Fernbedienung wird eine FMV-Sequenz zum Besten gegeben, in der Ihr einen kurzen – meist schlüpfrigen – Dialog mit Eurer **entführten Traumfrau** habt. Apropos Soundeffekte: Es werden innerhalb der Stages andauernd nach dem Zufallsprinzip deutsche Sprachsamples von einem fiktiven Kommentator eingestreut, die leider meistens weder besonders witzig ("Es ist schön hier – schön kalt", "Schon wieder Weihnachten? Wo ist die Geschenkeliste?" oder "Bist Du John Wayne oder bin ich das?") noch umfangreich sind. Wiederholungen sind also an der Tagesordnung – oder man schaltet

die Samples im Optionsmenü ganz ab. Die zahlreichen, meist in Schriftform an Levelwänden versteckten Gags wissen da schon eher zu gefallen und verleiten öfters zu einem Schmunzeln: In Ägypten werden z.B. die Dienste eines **"Cairopraktikers"** (statt Chiropraktiker) angeboten oder Pyramiden zu Schleuderpreisen angeboten. Eine weitere Sache wollen wir auch nicht unkommentiert stehen lassen: Zu Beginn eines jeden Levels seht Ihr die Liste der Aufgaben (drei Stück + alle Boni eingesammelt ergibt vier zu erreichende Fernbedienungen pro Stage) und den Titel der Stage. Vor dem mit Panzersperren versehenen Level steht nun in Deutsch "Krieg ist cool" und Ihr rennt begleitet von Kirmesmusik durch Minenfelder und MG-Salven. Das erfüllt in unseren Augen eindeutig den Tatbestand der Geschmacklosigkeit und überschreitet deutlich die Grenzen der Persiflage, denn Krieg ist alles andere als cool und dieses verfälschte Bild eines Comic-Strips sollte man dem jugendlichen Spieler keinesfalls in dieser dilettantischen Deutlichkeit verkaufen. Da hört der Spaß eindeutig auf... *rk*



Schluckt die Feuerfliege und brennt dem Skarabäus ordentlich eine auf den Pelz.

SUPER

Meine Meinung: *Von diesem bösen Faux Pas abgesehen bietet* Gex – Deep Cover Gecko *jedoch kunterbunten und nicht zu schweren Jump'n'Run-Spaß mit viel Abwechslung für die ganze Familie. Zu meckern gibt's höchstens auf der technischen Seite etwas: Manchmal läßt sich die Kameraperspektive nicht justieren und kein First-Person-Blickwinkel einstellen und eine Reihe von Clipping-Fehlern und Pop-Ups haben unsere Adleraugen auch erspäht. Dem Spielspaß tut das aber keinen Abbruch, und der ist dank reichlich Blondinen-Motivation – zumindest für den männlichen Spieler – reichlich vorhanden. Die dummen und schon nach kurzer Zeit nervenden Voice-Samples hätte man sich aber getrost sparen können. Beim Spielkonzept hat mich nur gestört, daß nach dem Verlassen eines Levels (z.B. nach erfolgreicher Lösung einer der drei gestellten Aufgaben) sämtliche Bonus-Items, die komplett für die vierte Fernbedienung aufgesammelt werden müssen, alle wieder ihren ursprünglichen Platz einnehmen und somit von neuem zu pflücken sind. Fazit: Trotz kleiner Grafik-Patzer hier und da sind Jump'n'Run-Fans mit dem neuen Gex-Abenteuer von Crystal Dynamics bestens (fern-)bedient.*



Den Hot-Dog-Stand mit Eurem Schwanz bearbeiten – schon winken Bonus-Items.

GEX 3 DEEP COVER GECKO

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	Eidos
Spieler:	1
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Deutsche Sprachausgabe
geeignet ab:	6 Jahre
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	80 %
Musik:	75 %
Sound:	77 %

Spielspaß:



Gex - Deep Cover Gecko

Monsterseed

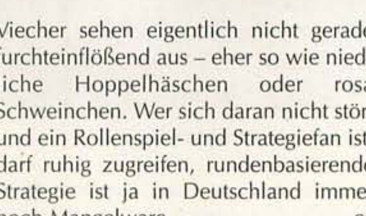


Auf dem Trainigsplatz könnt Ihr Euch 'ne Tracht Prügel einfangen.

Das Tamagotchi Fieber flammt wieder auf! Als junger Monsterbeschwörer dürft Ihr in Sunsoft's neuestem RPG/Strategie-Schinken unter die Tierzüchter gehen. Denn alleine werdet Ihr bei den zahlreichen Kämpfen kein Land sehen – zumal auch sämtliche Gegenspieler das Monsterbeschwören beherrschen. Deshalb brütet Ihr in der Monsterfarm gefundene oder gekaufte Eier aus. Damit aus Euren "Babies" keine Mehlwürmer, sondern kampfstarke Titanen werden, können die Eier noch mit Attribut-erhöhenden Lösungen besprüht werden. So entstehen dann aus zitterigen Angsthasen wahre Energiebündel. Habt Ihr dann eine ausgewogene Mischung an Kämpfern (es gibt Kampfmonster, Magiemonster usw.) gezüchtet, dürft Ihr auch schon die ersten Missionen in Angriff nehmen. Die Kämpfe finden auf einem in Quadrate eingeteilten Feld statt. Rundenweise zieht mal der Gegner, mal Ihr. Genreüblich könnt Ihr selbst attackieren, Monster beschwören oder diverse Items aus dem Rucksack kramen. Die Grafik ist in einem einfachen, aber nicht unattraktiven Stil gehalten – jedoch sehr japanisch und kindlich. Die Viecher sehen eigentlich nicht gerade furchteinflößend aus – eher so wie niedliche Hoppelhäschen oder rosa Schweinchen. Wer sich daran nicht stört und ein Rollenspiel- und Strategiefan ist, darf ruhig zugreifen, rundenbasierende Strategie ist ja in Deutschland immer noch Mangelware. *cd*



Eine düstere Burg darf in keinem RPG fehlen



GUT

Meine Meinung: *Mir als Mensch mit einer gewissen Affinität zu dieser Art von Spielen tut diese niedere Wertung ziemlich weh. Allerdings muß ich doch zugeben, daß für eine Classic-Wertung schon deutlich schwerere Kaliber aufgefahren werden müssen. Zum einen präsentiert sich uns der Strategieteil nicht sonderlich komplex, zum anderen sind RPG-Elemente zwar enthalten, aber auch nicht sehr ausgeprägt. Die Story tümpelt eher unmotiviert vor sich hin (was ich leider immer öfter feststellen muß - es war halt alles irgendwie schon mal da), und wird von unspektakulären Sounds begleitet. Daß man solche Mixturen auch besser hinkriegen kann, zeigt uns das ältere* Vandal Hearts *auf eindrucksvolle Weise (ich nenne hier absichtlich nicht FFT, weil's mir einfach nicht gefällt – bäh!). Fans werden sich dadurch aber nicht abschrecken lassen und trotzdem, so wie ich, einige Zeit mit Monsterseed beschäftigt sein.*



System:	PlayStation
Spieletyp:	RPG-Strategie Mix
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sunsoft
Testversion:	Sunsoft
Spieler:	1-2 (abwechselnd)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Deutsche Menüs
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	78 %
Musik:	71 %
Sound:	68 %

Spielspaß:



Monsterseed

Video Games Classic

Need for Speed: Brennender Asphalt

So, das wars wohl. Der Lappen ist weg.

Da hat wohl irgendein Rowdy oder gar die Polizei seinen Krempel auf der Straße stehengelassen.

Die Cops versuchen bevorzugt sich vor Eurem Boliden querzustellen.

Auch im vierten Teil des Kult-Renners *Need for Speed* ist die Devise gleich geblieben: Heizen, was der Motor hergibt. *Need for Speed IV* beläßt es jedoch nicht dabei und führt einige interessante Neuerungen ein. So blieben früher Unfälle und Berührungen mit der Leitplanke folgenlos – mal abgesehen von einem Zeitverlust. Nun müßt Ihr, um konkurrenzfähig zu bleiben, Schäden umgehend reparieren, denn jeder Schaden wirkt sich auf das Fahrverhalten Eures Boliden aus. Und was sich anfangs noch in einem veränderten Lenkverhalten oder gelegentlichen Zündaussetzern niederschlägt, kann nach dem nächsten Crash zu Ausfällen des gesamten Motors führen. Damit wären wir auch schon bei der nächsten Neuerung. Denn um die Schäden richten zu lassen, muß erst mal das nötige Keingeld vorhanden sein. Dieses erhält man durch das Absolvieren der mehr als zehn verschiedenen Turniere. Das dort verdiente Geld läßt sich jedoch nicht nur für Reparaturen, sondern auch für Tunigmaßnahmen oder die Neuanschaffung eines Fahrzeugs verwenden. Angefangen bei konventionellen Vehikeln, wie dem 5er-BMW oder dem Mercedes CLK, reicht der Fuhrpark bis hin zu kompromißlosen Rennmaschinen vom Kaliber eines Lambourghini Diabolo oder dem Pontiac Firebird. Der nach einigen Rennen aufkommende Besitzerstolz läßt sich in *NFS 4* auf eine harte Probe stellen. Unter der Option "High Stakes" verbirgt sich eine bislang völlig **neuartige** Form der **Multiplayer-Competition**. Hier gilt es, seinen geliebten und auf Memory-Card gespeicherten Traumwagen in einem Kopf-an-Kopf-Rennen gegen einen Kumpel aufs Spiel zu setzen. Der besondere Reiz liegt in der Tatsache, daß der Gewinner den Wagen des Gegners erhält, während die Memory-Card des Verlierers gelöscht wird. Zusätzlichen Reiz gewinnt dieser Modus dadurch, daß die gewonnenen Wagen jederzeit bei einem Händler verkauft werden können. Neben diesem nervenaufreibenden Feature verfügt *Need for Speed* selbstverständlich über die altbekannten Verfolgungsjagden. Es gilt immer noch dichtbefahrene Straßenkurse in möglichst kurzer Zeit zu absolvieren, ohne dabei von der bestens motorisierten Autobahn-Polizei aufgehalten zu werden. Abgesehen davon, daß diese zahlenmäßig im Vorteil ist, verfügen die Cops über Argumente wie Straßensperren und Nagelketten. Um als Asphalt-Outlaw nicht völlig chancenlos zu sein, könnt Ihr den **Polizeifunk abhören**. Wer will, kann aber auch ganz die Fronten wechseln und die Rolle eines Ordnungshüters übernehmen. Dann liegt es an Euch, wie Ihr die Kollegen delegiert und wo Straßensperren errichtet werden. *ab*



Die Polizei nimmt keine Rücksicht.

Need for Speed

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	deutsche Menüs, Dolby Surround, Dual-Shock-Unterstützung, Memory-Card-Kompetition
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	81 %
Musik:	78 %
Sound:	83 %

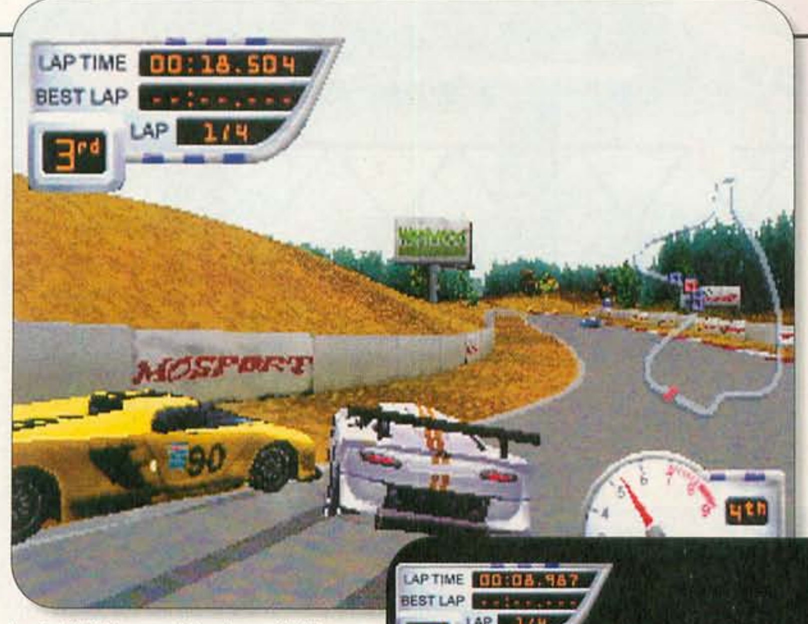
Spielspaß:



Meine Meinung: Nicht schlecht, was EA da abgeliefert hat. Neben einer sehr schönen Grafik besticht Need For Speed 4 vor allem durch seine unzähligen Spielvarianten. Mit persönlich hat es am meisten Spaß gemacht, vor den grünen Männlein zu fliehen. Wer sich richtig lange mit dem Spiel befassen möchte, wird hingegen den Karriere-Modus lieben. Das Fahrverhalten der Gegner ist herausfordernd, dabei aber zu keinem Zeitpunkt unfair. Dank der präzisen Analogsteuerung hat man immer eine reelle Chance. Ein besonderes Lob gebührt kleinen Details wie z.B. den landesspezifischen Polizeiwagen und der sehr atmosphärischen Sprachausgabe. Leider sind die Tuningmöglichkeiten nicht sehr umfangreich, aber um es auf den Punkt zu bringen: NFS 4 ist als Fun-Racer konzipiert. Und Fun hat man mit diesem Game ohne jeden Zweifel.

SUPER

Sports Car GT



In der GT2-Klasse wird schon mit härteren Bandagen gefahren: Der gelbe Vector rammt uns hier eiskalt in der Kurve.

Grafisch ist *Sports Car GT* leider mindestens eine Generation hintendran.

Interessant: Trotz eingeschaltetem Licht seht Ihr nachts nicht mehr allzuviel.



Sony und Namco mit ihren Hits *Ridge Racer Type 4* und *Gran Turismo* (2) den Rennspielthron kampflos überlassen? Niemals, sagt sich EA und schickt neben seinem bekannten *Need for Speed*-Sequel diesen Monat noch einen weiteren, von Point of View entwickelten Racer an die Startlinie. In *Sports Car GT* gilt es – wie der Name schon vermuten läßt – sich die verschiedenen GT-Klassen hinaufzuarbeiten und schließlich den finalen Sieg davonzutragen. Gestartet wird mit einem Budget von $ 50.000 in der Qualifying Class. Am besten kauft Ihr dafür erstmal einen BMW M3 ein und zeigt der aus fünf Fahrern bestehenden Konkurrenz die Auspuffrohre. Für jeden Platz unter den Top Drei bekommt Ihr ein Preisgeld und könnt im Racing Shop munter alles Mögliche für Euren Boliden einkaufen: Bessere Bremsen, ein Motor-**Tuning**, Spoiler, ein Renngetriebe, Slicks, einen Sportauspuff und vieles mehr werden angeboten. Plaziert Ihr Euch in allen vier Rennen auf dem Treppchen, steigt Ihr eine Klasse auf (in die GT3), wo die Konkurrenz schon merklich besser fährt und das Tempo ebenfalls zugelegt hat. Nun solltet Ihr in Erwägung ziehen, Euch einen neuen Wagen – passend zur Klasse – zuzulegen und die alte getunte Kiste in Zahlung zu geben. Dank offizieller Lizenz stehen solche Hochkaräter wie **Porsche** und BMW, aber auch exotische Supersportwagen der Marken Callawy, **Vector**, Panoz, Lister und Saleen zur Verfügung.

Habt Ihr das Gefühl, mit Eurem Material nicht mithalten zu können, andererseits aber auch keine Kohle in der Kasse, hilft ein Abstecher in die nächstniedrigere Klasse, wo jedes Rennen beliebig oft gefahren werden darf, um die leere Kasse zu füllen. Normalerweise fahren die Gegner aber stets so "fair", daß Ihr bei einigermaßen gekonnter Fahrweise immer eine Chance habt, wenigstens den dritten Platz zu erreichen – auch ohne Tuning, das vor jedem Rennen angeboten wird.

Habt Ihr auch die GT2-Championships gewonnen, heißt's aber wirklich ranklotzen, denn der billigste Renner der GT1-Königsklasse verschlingt läppische $ 900.000 und Ihr kommt nur mit ca. 25 Prozent davon an. Gefahren an sich wird in drei möglichen Perspektiven und mit einer übersichtlichen Karte am rechten Screen-Rand. Wer die Kauf-und-Tune-Strapazen beiseite lassen und lediglich ein paar gemütliche Ründchen drehen möchte, dem sei der Arcade-Modus empfohlen. Auch mit einem Kumpel lassen sich heiße GT-Duelle in einem von drei möglichen Spielmodi und mit Dual-Shock-Support abhalten. Euren aktuellen Spielstand könnt Ihr nach jedem Rennen sichern – sehr spielerfreundlich.

rk

Meine Meinung: *Nach einiger Eingewöhnungszeit entpuppt sich das Handling der Boliden als sehr gelungen und auch die verschiedenen Motoren-Sounds in* Sports Car GT *wissen zu gefallen. Demgegenüber steht aber eine ganze Litanei an Mängeln und Versäumnissen: Erstens ist die gebotene Grafik alles andere als zeitgemäß und erinnert an First-Generation-Racer auf der PlayStation: Nahezu keine Spezialeffekte wie Environment Mapping oder Gouraud Shading erfreuen das Auge, dafür aber einige heftige Pop-Ups. Warum fährt andererseits Euer Wagen bei Nachtkursen mit Licht, wenn deren Leuchtkraft einer Sonnenfinsternis gleichkommt? Das Rennwagen-Design haben wir auch schon viel besser gesehen, und sechs Kurse sind trotz Wetterumschwung und Mirror-Mode nicht wirklich viel. Dazu kommt noch ein haarsträubend übler Begleit-Sound Marke Techno-Müll. Kurzum: Der größte Schwachpunkt von* Sports Car GT *ist die Optik, und das ist bei einem Racer eigentlich tödlich. Trotz alledem habe ich mich dennoch dabei ertappt, bis in die GT1-Klasse zu spielen, da wie gesagt das Gameplay recht ordentlich ist – echte Rennspiel-Fans sollten zumindest probespielen. Es gibt jedoch weit Besseres in diesem Genre.*

GUT





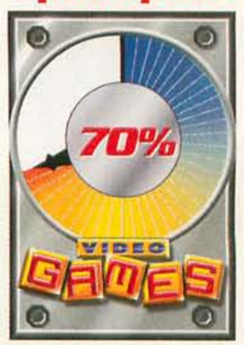
Nach jedem Rennen darf fleißig getuned werden.

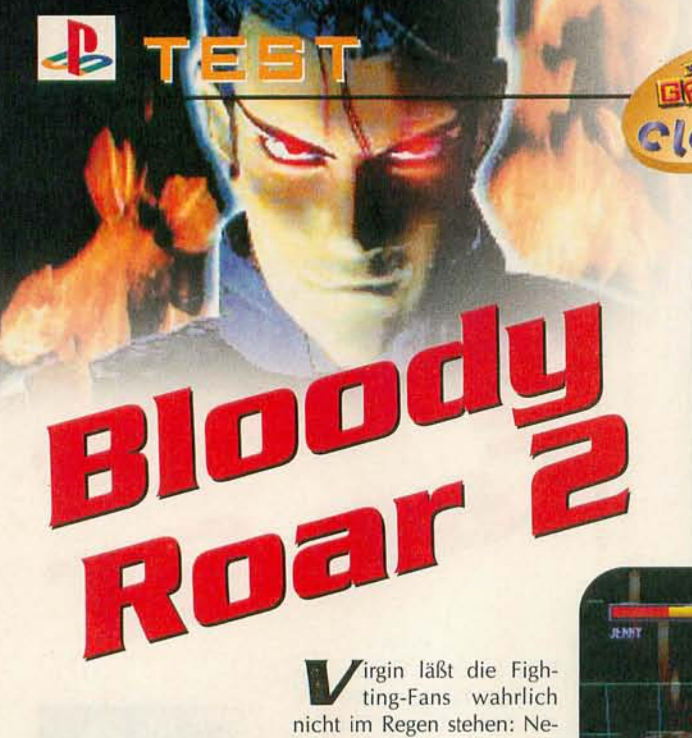
Sports Car GT



System:	PlayStation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Point of View/EA
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	65 %
Musik:	55 %
Sound:	75 %

Spielspaß:





Bloody Roar 2

Schaut nicht gut aus für unseren Leoparden: Bat-Lady Jenny holt gerade zu einer bösen High-Kick-Combo aus.

Mit den Desperation-Moves könnt Ihr das Blatt in letzter Sekunde noch wenden.

Schnell, schneller, *Bloody Roar 2*: Schlafmützen haben hier keine Chance!

Virgin läßt die Fighting-Fans wahrlich nicht im Regen stehen: Neben der frühjährlichen 2D-*Street-Fighter*-Schwemme konvertierte man auch flugs Hudsons tierisches 3D-Beat'em-Up *Bloody Roar 2*. Was hat sich seit dem ersten Teil getan? In puncto Kämpfern schon mal einiges – immerhin fünf neue Gesichter erweitern die Palette der schillernden Gestalten mit gefährlicher Doppel-Identität: Ihr wißt ja: *Bloody Roar* ist das einzige Prügelspiel, in dem Ihr Euch (sobald ein Powerbalken durch gute Aktionen ausreichend gefüllt wurde) in ein Monster auf zwei Beinen verwandeln könnt und somit Eure Angriffspalette durch einen weiteren Attack-Button ausgebaut wird. Diesmal gibt's auch zwei Arten von Blocks: Der "Light Block" ist eigentlich gegen alle normalen Aktionen wirksam und wird analog zu *Tekken 3* einfach durch neutrale Stellung des Steuerkreuzes ausgeführt. Guard-Breaker-Moves (kündigen sich durch Blinken des Angreifers vorher an) sowie Desperation-Moves (eine Art Super-Special-Move, bei dem der komplette Hintergrund ausgeblendet wird und dem Getroffenen in einem Regen von Blitz und Feuer seine Energieleiste mehr als halbiert) erfordern dagegen den "Hard Block", d.h. Drücken des Streuerkreuzes vom Gegner weg. Neu ist im Sequel das aus diversen *SF*-Folgen bekannte Guard-Cancel- und Offensiv-Block-System, mit dem Ihr den Angreifer ins offene Messer laufen laßt – genügend Geschick am Pad vorausgesetzt. Und das braucht Ihr hier in der Tat: *BR2* ist aufgrund seiner **unglaublich schnellen Fighting-Engine** denkbar ungeeignet für RPG-Spieler, die alle halbe Stunde nach reiflichem Überlegen mal einen Zug machen. Ohne blitzschnelle Reflexe und Nerven aus Stahl seid Ihr hier aufgeschmissen: Selbst der bisherige **Tempo-Spitzenreiter** *Dead or Alive* kann da nicht mehr mithalten.

In puncto Spielmodi war man dagegen etwas geizig: Neben einem Story- (Standbilder mit Animé-Charakteren) und einem Survival-Mode werdet Ihr nicht viel zum Ausprobieren finden. Sehr reizvoll sind dagegen die **Unlimited Combo Strings** einiger Fighter, die selbst das Geschick von Profis wirklich auf die Probe stellen. Je nach Geschick lassen sich gegnerische Tiger, Insekten und Hasen dann in der Ringecke mit einem Juggle-Combo langsam erledigen und durch die Begrenzung schleudern. Um das Spiel noch schneller zu gestalten, läßt sich in einem speziellen Custom-Menü die Recovery-Rate merklich erhöhen. Leider gibt's mit allen Bossen und Secret Fightern insgesamt nur elf Charaktere. *rk*

Bloody Roar 2



BR2's Schwachpunkt sind die wenigen Charaktere.



System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Raizing/Hudson
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support, Art Gallery
geeignet ab:	16 Jahre
Schwierigkeit:	5-7
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	85 %
Musik:	77 %
Sound:	75 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Halleluja – das Gameplay von* Bloody Roar 2 *ist dermaßen fetzig und schnell, daß Ihr schon alle Sinne beisammen haben müßt, um hier die Zügel in der Hand zu behalten (und nicht in panisches Button-Smashing abzudriften!). Stellt Euch ein* Tekken 3 *mit vier Turbo-Sternen vor und Ihr bekommt eine ungefähre Vorstellung von dem, was hier von Euch verlangt wird. Trotz – oder gerade wegen – des HiSpeed-Tempos lassen sich mit etwas Übung aber die tollkühnsten Aktionen, Combos und Unlimited Strings aneinanderreihen und das bei 1A-Animationen, nahezu null Polygon-Blitzern und einpeitschenden Gitarren-Riffs. Lediglich das etwas kantige Design einiger Kämpfer (warum wurden nicht alle so schön Gouraud-geshadet wie Fledermaus-Jenny?) erinnert noch an alte* Tekken 2*-Zeiten – das ist wohl der Preis der blitzschnellen Aktionen. Die Verwandlungsmöglichkeit in Tiere und Monster mit den neuen Desperation-Killer-Moves ist immer noch einzigartig und hebt* BR2 *aus dem Gros der Beat'em-Ups heraus. Ein paar mehr Kämpfer (nur elf mit allen Bossen und versteckten) hätten's aber schon sein dürfen – da helfen auch die 95 Artwork-Bildchen und fünf Renderfilmchen nicht, die Ihr Euch nach und nach erspielen könnt. Für 3D-Fighting-Fans dennoch ein Muß.*

SUPER

Dark-stalkers 3

DARKSTALKERS 3

System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Art Gallery, Dual-Shock
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	76 %
Musik:	72 %
Sound:	65 %

Spielspaß:



Virgin bläst diesen Monat zum Beat'em-Up-Großangriff auf die PlayStation-Gemeinde: Nicht weniger als fünf (!) hochkarätige Prügelspiele erscheinen mehr oder weniger gleichzeitig hierzulande (siehe ultimative 2D-Ver-gleichstabelle beim *Street Fighter Collection 2*-Test). Weiter geht's mit dem dritten Teil der Capcom-Vampirschläger-Serie, rund um so skurrile Gestalten wie ein Bienenmädchen mit gewaltigem Stachel, eine Monster-Mumie, einen Frankenstein-Clone und einen Fischmenschen. Dementsprechend animationsgeladen geht's auf dem Screen zu, wenn sich die insgesamt 18 Kämpfer der Nacht in der Schlacht um die Vorherrschaft im Schattenreich die Specials um die Ohren hauen. Die Palette reicht von grotesk bis komisch: Da werden bild-schirmgroße Jäger, die aus allen Rohren feuern, zu Hilfe gerufen, überdimensionale Bienennester samt Inhalt schwärmen aus, und eine Palette Morgensterne wird auf die stachelige Reise geschickt. Den witzigsten Move hat aber "Lord of the Vampire" Jedah drauf: Via Dark Force Power holt er eine Tentakelhand aus der Hosentasche, die sich den Gegner greift, schüttelt und gegen die just in der Bildschirmmitte errichtete Wand klatscht! Schaden aus **Dark Force** (Power oder Change) **Attacken** – eine Art Super Special Move – kann übrigens nicht wiedererlangt werden, während bei Combos ein gewisser Prozentsatz des verlorenen Lebensbalkens quasi nach und nach zurückerstattet wird, wenn man in Folge nicht weitere Treffer einsteckt. Neben den DF-Moves (kosten einen Power-Balken) könnt Ihr auch EX- und ES-Moves ausprobieren, die aufgepeppte Specials darstellen und etwas mehr Energie als solche kosten. Daß die ganzen "kleinen" Beat'em-Up-Zutaten vom Air Block, dem Guard Cancel (Offensiv-Block), Defensive Fall über Würfe bis zu Attacken auf liegende Gegner auch mit von der Partie sind, versteht sich von selbst. Um zu gewinnen, müssen nun lediglich sechs Vampire und Horrorgestalten auf die Bretter gelegt und an-schließend der Monster-Gitarrist aus der Hölle – L.Raptor – mit saftigen Combos eingedeckt werden. Je öfter Ihr's durchspielt, desto mehr Artworks werden in der **Art Gallery** freigeschaltet. Wem das farbliche Design seines Lieblings nicht paßt, der kann in einem Untermenü nach Lust und Laune herum-editieren und auch **Erfahrungspunkte** für seinen Charakter sammeln, die abgespeichert werden können. An die Standard-Beat'em-Up-Bonus-Spielmodi wie Survival, Time Trial oder ähnliches hat Capcom hier leider nicht gedacht, lediglich einen Tranings-Mode hat man integriert. Von der NTSC-Version unterscheidet sich das PAL-*D3* durch teilweise andere Siegersprüche und die bei Virgin leider obligatorischen PAL-Balken. Schade um die verpaßte Anpassung. *rk*

Die Stages und Animationen sind schon O.K. – was *D3* fehlt, ist das Killer-Gameplay der anderen Capcom-Fighter.

Yeah: Volles Rohr auf die arme Biene: Ich liebe diesen Super-Special-Move!

Für Grusel-Fans ist der dritte Teil der *Vampire*-Saga dennoch ein Probespiel wert.

Meine Meinung: Darkstalkers 3 *fehlt irgendwie das gewohnt wuchtige Capcom-Gameplay. Sämtliche Charaktere und ihre mannigfaltigen Magic-Moves sind zwar sehr spaßig und reizen zum Ausprobieren, mit der Zeit nerven aber einige Dinge zu sehr: Die einzelnen Animationen wurden nicht ausreichend herausgearbeitet oder zu schnell mit anderen verschmolzen, so daß es schwer ist, zu erkennen, ob jetzt ein Treffer gelandet wurde und wenn, von welchem Kämpfer. Außerdem hätte die Soundeffekte-Abteilung hier besser Nachhilfe vom* Street Fighter*-Team genommen.* Darkstalkers 3 *ist nun keinesfalls schlecht, nur kann es sich im hart umkämpften Beat'em-Up-Markt nicht gegen andere Capcom-Hits in dieser Ausgabe oder SNK-Schläger durchsetzen. Nur Prügelspiel-Sammler sollten mit einem Kauf dieser Vampir-Saga liebäugeln, alle anderen sind mit* Street Fighter Alpha 3 *oder* Marvel Super Heroes vs. Street Fighter *besser bedient, wenn es ein 2D-Fighter sein soll. Daran ändert auch der Original-Mode mit seinem RPG-Charakter (Erfahrungspunkte) nichts mehr, denn ein Fehlen von Survival und Time Attack ist andererseits wieder unverständlich.*

GUT

Hard Edge



Jeder der vier *HE*-Akteure beherrscht nicht nur eine individuelle Waffe (Gun, Schwert), sondern auch Nahkampf-Combos.

Hübsche Rendergrafiken à la *Resident Evil*, aber unpassender Sound: *Hard Edge*

Die Puzzles liegen nicht immer unmittelbar auf der Hand.



Resident Evil-Fans aufgepaßt: Sunsoft hat bei Capcom eiskalt abgekupfert und schickt Euch in einer SciFi-Rettungsmission im Jahre 2046 gegen HiTech-Terroristen in die Schlacht. Nicht nur beim Grafikstil und der Gameplay-Engine hat sich Sunsoft schlitzohrig der Stilelemente von Capcoms Zombie-Massaker bedient, auch die Backgroundstory mit einem von Terroristen eingenommenen Wolkenkratzer des Rüstungskonzerns Togusa erinnert frappierend an den Bruce-Willis-Klassiker "Stirb Langsam". Da die Gangster äußerst intelligent sind, konnte der erste Angriff der alarmierten Sondereingreiftruppe der Polizei mit Waffengewalt abgewehrt werden. Nur zwei Mitglieder des Teams (**Animé-Charaktere** mit großen Glubschaugen und wallender Haarpracht) konnten dem Kugelhagel entkommen. Eure Aufgabe besteht nun darin, die Kontrolle über das Gebäude im Alleingang wiederzuerlangen. Das besondere Spielelement an *Hard Edge* ist, daß Ihr jederzeit **zwischen den Elite-Cops hin- und herschalten** dürft, die sich in unterschiedlichen Stockwerken auf eigene Faust vorkämpfen. Im Laufe Eurer Erkundungstour durch vorgerenderte und somit fotorealistische Räume, Lager, Aufzüge und Konferenzräume, bei denen die Kameraperspektive analog zum großen Vorbild einfach abrupt wechselt und somit die extremsten Winkel ermöglicht, sammelt Ihr weitere zwei Figuren auf (u.a. die Tochter des gekidnappten Präsidenten, die vorbildlich mit Nunchakus umgehen kann), womit die Anzahl der simultan steuerbaren Kämpfer auf vier anwächst. Jeder kann auf ein unterschiedliches Grundwaffenarsenal zurückgreifen (Pistole, Messer, Nunchakus etc.) und auch diverse Nahkamp-Combos sowie Special Moves gegen Dolch-Rambos und mutierte Monster anwenden. Natürlich kommt auch der Rätsel-Anteil nicht zu kurz: Codekarten werden benötigt, Energieversorgungen müssen gefunden werden und Türen lassen sich nur durch das Lösen von Rechenaufgaben oder Memory-Puzzles öffnen, die durch Render-Sequenzen untermalt werden. Im Laufe des Spiels wird auch die Zusammenarbeit der einzelnen Helden verlangt, da z.B. manche Türen nur von einer Seite entriegelbar sind.

In einem umfangreichen Inventory- und Karten-Menü könnt Ihr jederzeit die aufgesammelten Items (Medaillen, Dias, Plaketten, Zeitungsausschnitte etc.) begutachten und Euch ein Bild vom jeweiligen Stockwerk machen. Abgespeichert werden kann dagegen nur an bestimmten Terminals. *Hard Edge* ist auch nicht allzu schwierig – in manchen Regalen lassen sich z.B. 10 (!) Medikits auf einmal finden. Die PAL-Version wird übrigens mit englischer Sprachausgabe und deutschen Untertiteln ausgeliefert und zielt vor allem auf die *Resident Evil*-Klientel, die diesen Grafik-Stil geradezu vergöttert. *rk*

Meine Meinung: *Anfangs sieht* Hard Edge *nach wirklich gelungenem* Resi*-Nachschub-Futter aus – nach einigen Spielstunden kommt aber die stellenweise mangelnde Attraktivität des Spiels immer stärker zum Tragen: Die Gegner greifen einfach zu stupide an, die Rätsel sind simpel und die Animé-Charaktere passen irgendwie nicht zu den Render-Backgrounds. Auch die dahinplätschernde Musik macht dem an sich spannenden Ambiente ein wenig einen Strich durch die Rechnung: Selbst bei Kämpfen kann sie sich nicht dazu durchringen, etwas peppiger zu werden. Dennoch könnte* Hard Edge *nicht zuletzt wegen des interessanten Charakter-Wechsel-Aspekts die Render-Adventure-Fans (ca. 25 Minuten FMV-Sequenzen warten auf Euch) zu einem Kauf verleiten. Erwartet aber in puncto Spannung, Gegner und Storyline nicht zuviel.*

GUT





HARD EDGE

System:	PlayStation
Spieletyp:	Resident-Evil-Clone
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sunsoft
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	78 %
Musik:	55 %
Sound:	65 %

Spielspaß:





Charlie Blast's Territory



Noch geht's relativ einfach, doch bald wird's um einiges kniffliger.

Sobald der Zünder aktiviert ist, heißt es Ohren zuhalten und beten, daß man alles richtig gemacht hat.

Wenn die Fetzen fliegen, hat man hoffentlich ein sicheres Plätzchen erreicht.

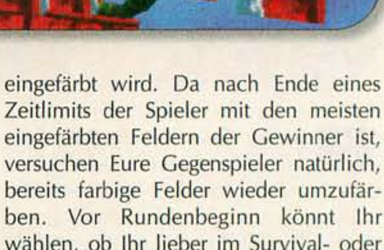
Der Name *Bombuzal* dürfte jedem Knobelspielfan noch aus vergangenen Videospieltagen ein Begriff sein. In diesem ursprünglich für den Amiga entwickelten und später auch für diverse Heimkonsolen umgesetzten Puzzle-Klassiker galt es, durch das geschickte Plazieren und Verschieben von Bomben die immer vertrackteren Stages zu lösen.

Kemcos *Charlie Blast's Teritiory* schickt sich an, in die Fußstapfen dieses zeitlosen Knobel-Hits zu treten. Ähnlich dem seelenverwandten Vorbild geht es auch hier um Bomben. Ihr übernehmt die Rolle von Charlie Blast, einem Sprengmeister, der die versperrten Flüsse in Rainbow Valley wieder freisprengen muß.

Zu diesem Zweck müßt Ihr TNT-Kisten und Bomben so zueinander plazieren, daß durch die Aktivierung eines Zünders eine Kettenreaktion ausgelöst wird. Die über 60 Level spielen jeweils auf im Fluß treibenden Inseln, die mit allerlei Schnick-Schnack wie z.B. Fließbändern, Flößen, Ölflecken und bissigen Schlangen bestückt sind. Die Hauptschwierigkeit besteht nun zum einen darin, trotz unpassierbarer Felder und beweglicher Plattformen sämtliche Kisten und Bomben richtig zu verschieben, und zum anderen darin, sich nicht den Zugang zum Zünder zu verbauen. Und um nicht mit in die Luft zu fliegen, solltet Ihr Euch möglichst nicht den Fluchtweg zu einem sicheren Feld verbauen. Als ob das alles nicht schon schwer genug wäre, läuft zusätzlich ein unerbittliches Zeitlimit ab. Das hört sich jetzt zwar immer noch relativ einfach an und ist zumindest in den ersten Leveln auch schnell erledigt , doch spätestens nach der fünften Spiel-Stufe lassen sich die Puzzel nur noch nach intensivstem Überlegen lösen. In späteren Leveln kommen weitere Elemente wie neue Bomben-Typen, die z.B. über eine größere Sprengkraft verfügen, hinzu und zwingen Euch erneut zum Umdenken.

Grafisch haut *Charlie Blast's Territory* mit Sicherheit keinen vom Hocker. Im Gegenteil, man fühlt sich fast in selige 16-Bit-Tage zurückversetzt. Zwar läßt sich das Spielfeld zur besseren Übersicht stufenlos drehen und zoomen, und auch Charlies Animation ist recht nett gelungen, doch wer mehr Special-Effekte als die nach Levelende explodierenden Inseln sehen möchte, wird mit Sicherheit enttäuscht werden. Doch spätestens nach *Tetris* sollte eigentlich bewiesen sein, daß ein brillantes Spiel nicht unbedingt immer eine hochspektakuläre Grafik haben muß. Neben den Einspieler-Leveln stehen auch 45 Mehrspieler-Arenen auf dem Programm. Jeder Spieler muß versuchen, die ständig auf seinem Startfeld erscheinenden Bomben so zu plazieren und zu zünden, daß durch die Explosion ein möglichst großes Stück der Areale in seiner Spielerfarbe eingefärbt wird. Da nach Ende eines Zeitlimits der Spieler mit den meisten eingefärbten Feldern der Gewinner ist, versuchen Eure Gegenspieler natürlich, bereits farbige Felder wieder umzufärben. Vor Rundenbeginn könnt Ihr wählen, ob Ihr lieber im Survival- oder im Territory-Modus spielen möchtet.

In ersterem endet das Spiel für Euch, wenn Ihr von einer Detonation erwischt werdet. Im Territory-Modus habt Ihr zwar unbegrenzte Leben, dafür verliert Ihr nach jedem Ableben alle eroberte Felder wieder. *ab*





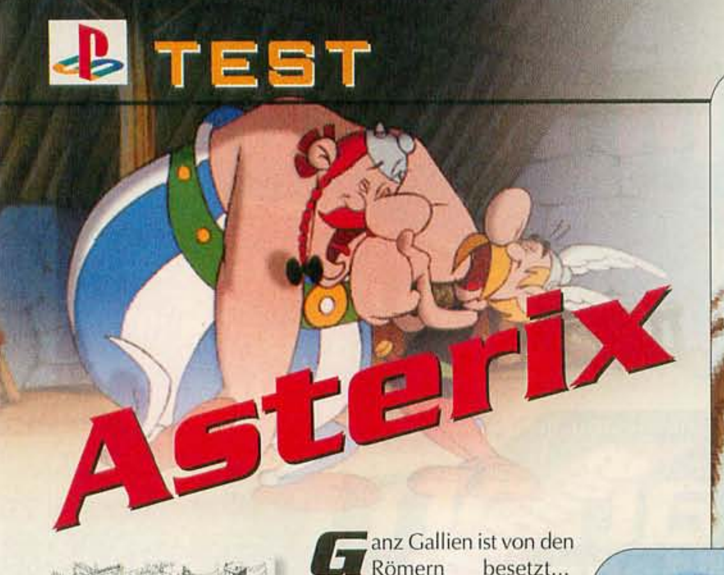
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Denkspiel
Datenträger:	32-MBit-Modul
Hersteller:	Kemco
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Paßwörter
Features:	Rumble-Pak-Unterstützung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	68 %
Musik:	65 %
Sound:	67%

Spielspaß:



Meine Meinung: *Auf den ersten Blick konnte Ich mich mit Charlie Blast`s Territory überhaupt nicht anfreunden. Die wenig zeitgemäße Präsentation ließ mich daran zweifeln, ob Ich es wirklich mit einem N64-Spiel zu tun hatte. Doch schon nach wenigen Runden hat mich das Knobelfieber gepackt. Oft scheint es unmöglich, einen Level zu lösen und man ist verführt, das Pad frustriert in die Ecke zu donnern, da fällt die Lösung wie Schuppen von den Augen. Wer seine grauen Zellen gerne mal richtig arbeiten läßt und eine etwas altbackene Verpackung eines absolut genialen Spielprinzips verkraften kann, dem sei Sprengmeister Charlie wärmstens ans Herz gelegt. Einzig die streckenweise ein bißchen hakelige Steuerung und die etwas geringe Levelzahl verhindern eine noch höhere Wertung.*

SUPER









Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum liegen...

Und Dank Infogrames können wir nun auch aktiv ins Geschehen eingreifen und Asterix und Obelix tatkräftig unter die Arme greifen. Der Druide Miraculix benötigt acht spezielle Zutaten für seinen legendären Zaubertrank, ohne den die armen Gallier der römischen Besatzungsmacht hilflos ausgeliefert wären. So ziehen nun unsere beiden Helden aus, die wichtigen Ingredienzien zu beschaffen. Diese Suche gestaltet sich als **Strategie–Jump'n-Run-Mixtur**, wobei der Strategieteil in etwa mit dem Brettspiel *Risiko* zu vergleichen ist. Auf einer in 58 Gebiete unterteilten Frankreichkarte steht Euer Heimatdorf auf einem Feld, der Rest ist von römischen Lagern in Beschlag genommen. Rundenweise könnt Ihr nun Eure Einheiten (dargestellt als kleine Zaubertranktöpfe) verschieben, Nachschubtruppen auf bereits besetzte Felder verteilen oder einen Angriff auf den Gegner starten. Auf acht speziellen Plätzen der Landkarte sind dann auch Miraculix' Zutaten zu finden, die dann aber erst in einer Pseudo-3D-Jump'n-Run-Passage (ähnlich wie *Crash Bandicoot*, d.h. Ihr könnt Euch zu einem gewissen Grad auch in die Tiefe des Bildschirms bewegen) zu erkämpfen sind. Ab und an tauchen auch spezielle Zwischenspiele wie z.B. der **Römerweitwurf** auf. Ziel ist es, nachdem Miraculix endlich seinen Trank brauen kann, Julius Cäsar persönlich einen Besuch abzustatten und ihm zu zeigen, wer der Boss in Gallien ist. Was sich am Anfang als recht lustiger Genre-Mix anhört, entpuppt sich nach spätestens einer Stunde Spielzeit als recht **fade Angelegenheit**. Der Strategieteil verdient die Bezeichnung als solcher eigentlich gar nicht, da zu oberflächlich und ohne Optionen (wie z.B. verschiedene Truppenarten, Landschaftseinflüsse usw.) oder Einstellungsmöglichkeiten, die Action-Stages stellen keine großen Anforderungen an Eure Geschicklichkeit und können sich mit den Größen des Genres wie z.B. *Pandemonium!* nicht messen – zu träge ist die Steuerung, zu wenig differenziert die Schlagvielfalt. Der Sound ist keine kompositorische Leistung, aber er nervt wenigstens nicht. Positiv ist nur die Grafik herauszustellen, die den Charme des großen Uderzo wenigstens zu einem kleinen Teil wiedergeben kann. *cd*

Zum Glück hat der gute Obelix einen "natürlichen" Kälteschutz...

Diem perdidi. Wenn die Gallier eine Party schmeissen, fliegen die Fetzen.

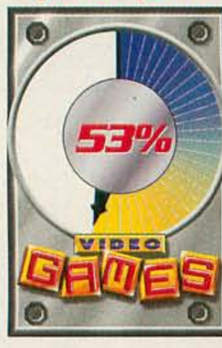
Ave Caesar! Morituri de salutant! Asterix räumt auch unter den Gladiatoren auf.



Astérix

System:	PlayStation
Spieletyp:	Strategie – Jump'n Run Mixtur
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sourcery-Development
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	deutsche Menüs
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	68 %
Musik:	59 %
Sound:	61 %

Spielspaß:



Asterix – Comic-Kult aus Frankreich

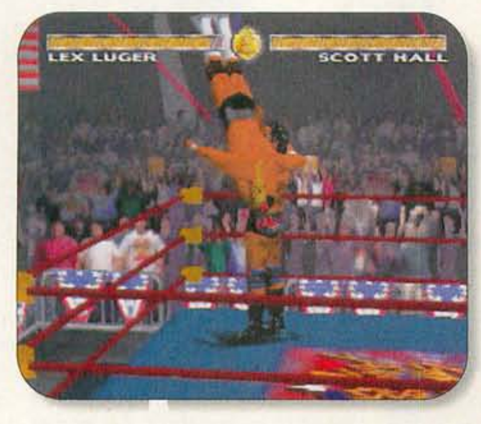


René Goscinny (14.08.1926, Paris – 05.11.1977 – Texter) und Albert Uderzo (25.04.1927, Fismes/Reims – lebt noch – Zeichner) sind die beiden Erfinder der sympathischen Gallier. Beide trafen sich zum ersten Mal 1951, ihre erste Zusammenarbeit war die witzige Piratenserie "Jean Pistole", 1959 erschien der erste Asterix-Comic im Wochenmagazin "Pilote" als Fortsetzungsgeschichte. Goscinny und Uderzo haben sich auch drei Mal selbst karrikiert, und zwar, für die Fans unter Euch, in den Ausgaben "Asterix bei den olympischen Spielen", "Obelix und Co." und "Asterix und der Zauberkessel". Die Asterix-Reihe erfreut sich bis heute einer ausgesprochenen Beliebtheit – wohl hauptsächlich wegen der hintergründig gesellschaftskritischen Texte und der wunderbaren Karrikaturen. Asterix wurde in 60 Sprachen und Dialekte – unter anderem auch ins Wienerische – übersetzt. Abschließend noch eine Empfehlung des Autors: *Asterix auf Korsika* und *Asterix bei den Briten* sind meiner Meinung nach zwei der besten Alben, – unbedingt reinlesen!

Meine Meinung: *Ich liebe Asterix! Der hintergründige Humor Goscinnys und die wunderbaren Karrikaturen Uderzos machten die Saga um den listigen kleinen Gallier, seinem molligen (ich bin nicht dick!) Kumpanen und der ganzen restlichen Truppe zu meinem Favoriten unter der Comicliteratur. Um so enttäuschter bin ich über dieses lieblos dahingeschluderte Machwerk, das den Namen Asterix in keinster Weise verdient hat. Laßt die Finger davon, und kauft Euch lieber ein paar Comics von Asterix & Obelix. Damit habt Ihr sicher länger und vor allem deutlich mehr Spaß. Goscinny würde sich im Grab umdrehen, wenn er wüßte, was aus seiner Kultfigur gemacht wurde.*

NA JA

WCW Nitro



Obwohl die Kämpfer sehr schön gezeichnet sind, ist die Grafik eine ziemliche Enttäuschung.

Hält man sich die unzähligen Moves und die mittlerweile nicht nur Wrestling-Fans bekannten Stars vor Augen, ist es kein Wunder, daß sich die Spielehersteller mit Vorliebe bei diesem Genre bedienen.

Mit WCW Nitro portiert THQ das PlayStation-Game WCW Thunder auf das N64. An sich ist alles beim alten geblieben. Euch stehen gleich von Beginn an 16 Wrestler zur Wahl, im Laufe des Spiels können weitere 48 versteckte Kämpfer hinzugewonnen werden, was die Gesamtanzahl auf 64 erhöht. Darunter befinden sich durch die original WCW-Lizenz illustre Namen wie Hoolywood Hogan, Bret Hart und Macho Man Randy. Auch alle anderen relevanten Features wurden direkt übernommen. So könnt Ihr z.B. zwischen einem Tournament-Modus, einem Vier-Spieler-Battle-Royal und Zwei-Spieler-Tag-Team-Modus wählen. Systembedingt müßt Ihr bei der Wahl der Kämpfer auf die jeweiligen Videosequenzen beim Einmarsch der modernen Gladitoren verzichte – die mitunter das Beste an WCW Thunder auf der PlayStation waren. Die Wrestler sehen zwar alle relativ fein gezeichnet aus, doch offenbart die Engine insbesondere bei der Animation der Kämpfer sehr deutlich ihre Schwächen. Auch an der Kamera-Perspektive hätte durchaus noch gefeilt werden können. So verfolgt die virtuelle Kamera die Kontrahenten nicht ständig, sondern zeigt z.B. in manchen Situationen das Geschehen aus einer Art Zuschauerperspektive, was bedeutet, daß Ihr den Kampf ungünstigerweise durch die Ringseile hindurch verfolgen müßt. ab



HILFE

Meine Meinung: *Selbst hartgesottene Fans sollten einen großen Bogen um dieses Game machen. Und das nicht nur wegen den deutlich besseren Konkurrenzprodukten. Denn selbst wenn man bereit ist, gewisse Abstriche in puncto Grafik hinzunehmen, verleidet ein noch viel größeres Übel den Spielspaß: Die Steuerung ist so unpräzise und dermaßen kompliziert geraten, daß man sich während des Fights auf planloses Button-Hämmern verlassen muß, um überhaupt mal einen Move anzubringen. Und das, obwohl die KI der Gegner alles andere als herausfordernd ist. Gerade in so einem Fall vermißt man besonders schmerzlich einen Trainingsmodus, in dem man sich zumindest mit den einfachsten Bewegungen vertraut machen kann. Sorry, aber dieses Game ist leider selbst für Genre-Fans alles andere als empfehlenswert.*

WCW NITRO

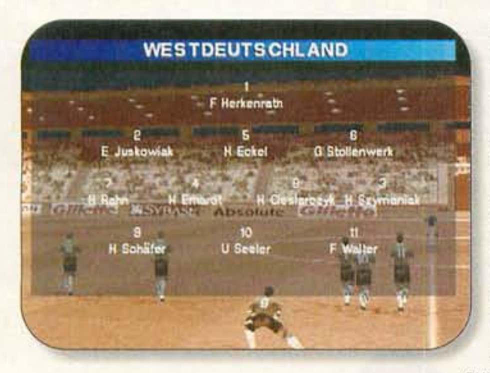
System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Wrestling-simulation
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	THQ
Testversion:	THQ
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Pack
Features:	Rumble Pak etc.
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	56 %
Musik:	53 %
Sound:	62 %

Spielspaß:



WCW Nitro

Viva Fussball



Die Nationalelf von 1958. Wer von Euch kennt noch ein paar Spieler?

Die (zweit)schönste Nebensache der Welt erfährt mit *Viva Fussball* eine weitere Versoftung auf der PlayStation. Nach dem Intro könnt Ihr gleich mit einem Schnellstart alleine oder zu zweit loslegen, wobei dann die PlayStation zwei gleichwertige Teams bestimmt. Ein echter Profi wird sich aber erst mal ins Optionsmenü klicken, um dort seine Mannschaft aus den Ligen UEFA, AF, OFC, CONCACAF, CONMEBOL oder CAF auszuwählen. Ist dies geschehen, könnt Ihr vorher ein bißchen trainieren, ein Freundschaftsspiel bestreiten oder die Meisterschaft angehen. *Viva Fussball* besitzt außerdem auch einen sogenannten Retro-Modus, in dem Ihr Mannschaften bis zurück ins Jahr '58 auswählen könnt (die "alten" Spiele laufen dann stilecht in Schwarz-Weiß Grafik). So ist es zum Beispiel möglich, die **deutsche Nationalelf von 1958** gegen die heutige Mannschaft antreten zu lassen. Um das ganze Geschehen gut ins Bild zu setzen, stehen Euch fünf Perspektiven vom Close-Up bis zur Vogelperspektive zur Verfügung. Torszenen können im Replay noch einmal begutachtet werden. Untermalt werden die Matches durch die Kommentare eines deutschen Sprechers und Surround Sounds. Die Steuerung geht in Ordnung – mit dem Analogstick dribbelt Ihr gefühlvoll durch die gegnerischen Reihen und könnt das Leder dank durch Buttondruck einstellbarer Schußstärke gefühlvoll ins Netz zwirbeln. *cd*



Tja, das war wohl eine Blutgrätsche zu viel...



GUT

Meine Meinung: *Ha! Wenn schon die österreichische Nationalelf kräftig eine auf die Nuß kriegt, kann ich mich wenigstens am Screen revanchieren! An* Viva Fussball *sind eigentlich keine größeren Kritikpunkte anzumerken, an die derzeitige Referenz Fifa 99 kommt es aber sicher nicht heran. Obwohl der Vergleich eigentlich etwas hinkt, da sich* Viva *eher als reine "Simulation" verstanden sehen will. Demzufolge werden in den Partien auch nicht übermäßig viele Tore fallen. Genial finde ich die Idee mit dem Retromodus, so kann man alte Begegnungen wiederaufleben lassen und die Fussballgeschichte wenigstens virtuell neu schreiben. Der gute Dolby-Surround-Sound geht voll in Ordnung – Ihr fühlt Euch wie im Stadion, nur daß sich der Sprecher etwas zu oft wiederholt. Wenn Ihr Lust auf ein "realistischeres" Fußballspiel habt, solltet Ihr zugreifen.*



System:	PlayStation
Spieletyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Crimson
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-4
Speicher-option:	Memory Card 6 Blöcke
Features:	deutsche Menüs, Dolby Surround, Analogsteuerung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	78 %
Musik:	68 %
Sound:	73 %

Spielspaß:



Viva Fussball

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter

Video Games Classic

Im *SF*-Crossover-Ableger ist alles eine Spur ausladender: Specials, Jumps & Combos.

Ein Abklatschen zwischen den Team-Mitgliedern ist nur in einem Modus möglich.

Chun Li und Wolverine zeigen Sakura, was eine Special-Guard-Harke ist.

System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Art Gallery, Dual-Shock
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	4-7
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	82 %
Musik:	78 %
Sound:	79 %

Spielspaß:



Auch im Crossover-Ableger der *Street-Fighter*-Saga wird auf der PS nach *X-Men vs. Street Fighter* (Test in VG 8/98: Spielspaß 69 Prozent) ein neues Kapitel aufgeschlagen, um die weltbewegende Frage zu beantworten: Wer ist stärker, die Marvel-Helden oder die Straßenkämpfer? Interessant ist in diesem Zusammenhang auf jeden Fall, daß der *SF*-Clan seine neun Mann (Frau) starke Clique nahezu unverändert an den Start schickt (Ryu, Ken, Bison, Dhalsim, Zangief, Chun Li und Akuma – lediglich Cammy und Charlie wurden durch Sakura und Dan ersetzt), während das Marvel-Lager seine offensichtlichen Looser fast komplett ausgetauscht hat. Von der alten Riege sind nur Klauenmann Wolverine und Strahlenmann Cyclops übriggeblieben. Für Freaks: Sabertooth, Gambit, Juggernaut, Magneto, Rogue und Storm mußten für Captain America, Spiderman, Hulk, Omega Red, Blackheart und Shuna Gorath weichen. Nach welchem System wird gefightet? Ihr sucht Euch ein beliebiges Duo aus und kämpft gegen CPU-Zweier-Teams oder einen Kumpel. Habt Ihr mindestens einen Power-Balken aufgeladen (geht relativ schnell), sind vernichtende Super Special Moves und **Team-Attacken** möglich, die so pompös wie nur irgend möglich animiert wurden. Ryus Feuerball ist z.B. ca. dreimal so breit, wie in "normalen" *Street Fighter*-Episoden und **Mega-Energy-Beams** bringen schon mal 30+-Hit-Combos. Eine weitere Besonderheit der "Capcom-Vs.-Beat'em-Ups" ist, daß die Charaktere enorm hoch springen können und Juggle-Combo-Duelle damit oft in luftiger Höhe ausgeführt werden können. Bezüglich des vieldiskutierten, aus der Arcade bekannten Abschlag-Features gibt's eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: Im Gegensatz zum Vorgänger ist es hier wenigstens drin. Die schlechte: Leider nur im **Crossover-Modus**, indem Ihr immer gegen Euer Spiegelpaar kämpft. Im normalen Arcade-Mode kommt Euch Euer Partner nur bei oben erwähnten Team-Moves und bei Power-Guards (Viertelkreis plus Punch) zu Hilfe. Ein einzigartiger Spielmodus soll auch nicht unerwähnt bleiben: Im Hero Battle entscheidet Ihr Euch für eine der konkurrierenden Mannschaften und versucht nach und nach alle *Marvel Super Heroes* bzw. *Street Fighter* inklusive der beiden Endgegner Cyber-Akuma und Apocalypse, die Euch auch im Arcade-Mode blühen, zu bezwingen – sozusagen ein modifizierter Team-Battle-Mode. Leider ist *MSH vs. SF* nicht PAL-angepaßt, dafür aber mit DS-Support ausgestattet. *rk*

__Meine Meinung:__ Wer sich 2D-Fighting-Fan nennt, muß diesen Crossover-Prügler unbedingt mal näher inspizieren, weil sich seine Fighting-Engine grundlegend von der verwandter SNK- und Capcom-Beat'em-Ups abhebt. Combos sind viel leichter, es wird höher gesprungen, und (Super) Special (Team) Moves funktionieren bei allen Charakteren nahezu gleich, haben aber jedesmal je nach Zusammenstellung Eures Duos verschiedene Animationen, d.h. ein furioser Kampf läßt sich auch ohne langes Move-Lernen zelebrieren. Sehr viel Spaß machen auch die mit Echo angereicherten Soundeffekte, die z.B. vom fiktiven Sprecher bei einem Special-Finish in den Raum geschmettert werden. Dank 272 unterschiedlichen Team-Kombinationen und den zahlreichen, herausfordernden, neuen Spielmodi kommt so schnell keine Langeweile auf. Das Game bietet zwar nicht so viele Kämpfer und Stages und auch keinen World Tour Mode wie SF Alpha 3*, stellt aber eine echte Steigerung zu* X-Men vs. Street Fighter *dar, wenn auch der Innovations-Bonus eines* Power Stone *aus dem selben Haus fehlt. (Natürlich) nicht ganz so gut wie das 4MB-RAM-unterstütze Saturn-Pendant, aber für den PS-Fighting-Fan trotz PAL-Balken ein sicherer Spielspaß-Griff.*

SUPER

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu - für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

❑ 3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM/EUR 5,11 statt 19,50 DM/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Solltet Ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,68). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

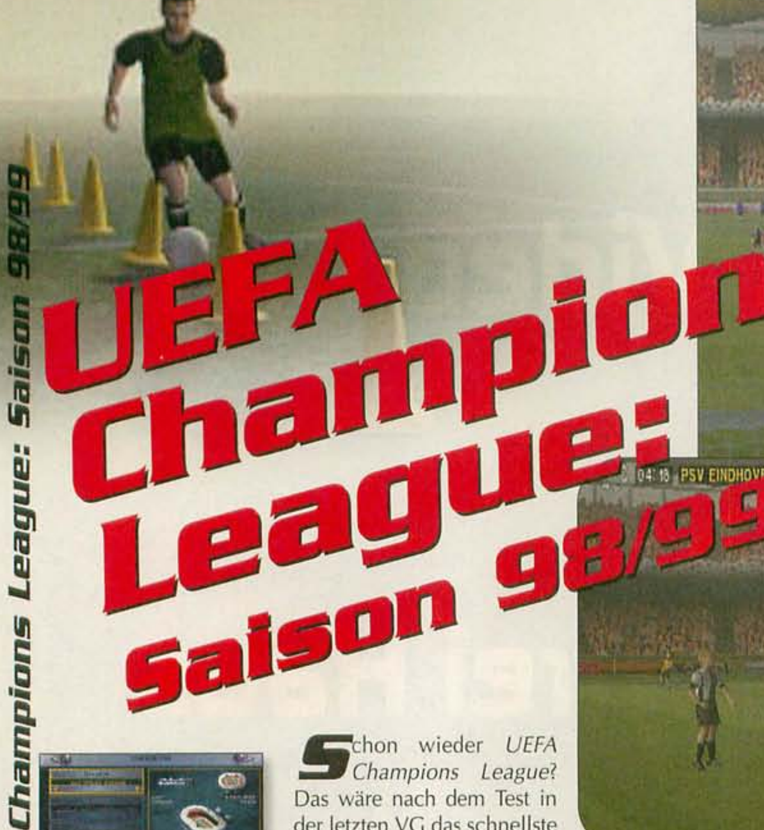
Datum, 2. Unterschrift

CVI 95

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color
- Game Boy
- Neo Geo
- Saturn

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.





UEFA Champions League: Saison 98/99

UEFA Champions League: Saison 98/99

Sollte eine klare Angelegenheit werden für Eindhoven: Hasta la vista, Piräus! (Die Pfeile wurden aus *FIFA* übernommen.)

Oder doch nicht! Hmm, noch zwei Stück eingefangen: Shit happens ...

Die Atmosphäre ist top gelungen: Original-Stadien und CL-Sounds.



Optionen: Sehr zahlreich.



System:	PlayStation
Spieletyp:	3Fußball
Datenträger:	CD
Hersteller:	Silicon Dreams
Testversion:	Eidos
Spieler:	1-4
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	79 %
Musik:	-- %
Sound:	75 %

Spielspaß:



Schon wieder *UEFA Champions League*? Das wäre nach dem Test in der letzten VG das schnellste Update in der Videospielgeschichte. Nein, der Hund liegt natürlich woanders begraben. Im Eifer des Redaktionsgefechts der 5/99 war der zuständige Tester (also ich) nach einer Überdosis Neo-Geo-Fighting-Games unfähig, "P"s zu lesen, wodurch aus dem Preview von *UEFA* ein Review wurde. Kurz und gut: Wir haben aus Versehen eine Vorabversion getestet. Eidos war zu Recht sauer, und deshalb wird die deutsche Endversion (ist wohl auch in Eurem Sinne!) final getestet. Alle Mannschaftsnamen der an der aktuellen Saison teilnehmenden Teams erscheinen jetzt in Deutsch (also statt "Bayern Munich" jetzt "F.C. Bayern") genauso wie die InGame-Kommentare, deren Trefferquote im Hinblick auf die Ereignisse auf dem Feld allerdings deutlich gesunken zu sein scheint. Am Spielprinzip und den zahlreichen Optionen wurde für die Lokalisierung natürlich nichts geändert: Ihr spielt entweder das derzeitig noch laufende Turnier (gestern beim 3:3 der Bayern in Kiew beinahe einen Herzinfarkt bekommen!) nach, stellt ein Custom-Turnier nach Euren Wünschen zusammen oder steuert eines der stärksten **Sieger-Teams aus der Geschichte des Europapokals** der Landesmeister (dem Vorgänger der Champions League), wie z.B. Bayern '74 mit Bomber Gerd Müller und Ausputzer Katsche Schwarzenbeck. Wer es brisanter liebt, der stellt sich den Aufgaben im Scenario-Modus, bei denen bestimmte Vorgaben zu erfüllen sind: Ein Unentschieden auswärts bei Juventus halten, mit mindestens drei Toren Unterschied gegen Bröndby Kopenhagen gewinnen usw. Je nach gusto geht Ihr den Eidos-Kicker im Arcade- oder Simulationsmodus an und entscheidet Euch für oder gegen **CPU-Schuß-Unterstützung.** In punkto Aufmachung und Menüs ist das Spiel einer Meisterliga durchaus würdig: Die Original-RTL-CL-Hymne erklingt beim Einmarsch der Teams, die Stadien sind authentisch modelliert und das Design all dessen, was außerhalb des grünen Rasens passiert, weiß zu gefallen. Seltsam ist allerdings, daß der Spielmodus der CL nicht originalgetreu übernommen wurde: Ihr könnt schon vor dem Finale erneut auf das Team treffen, das neben Euch in Eurer Gruppe die Vorrunde überstanden hat. *rk*

Drin oder nicht drin: Herzinfarkt-Szenen ...



GUT

Meine Meinung: *Ich mag vielleicht letztes Mal das "P" überlesen haben - daß* UEFA Champions League *jedoch auch in der eingedeutschten Version ohne "P" spielerisch nicht an die Klasse eines* FIFA '99 *herankommt, wird niemand bestreiten wollen. Dazu ist Eure Aktionsvielfalt einfach zu eingeschränkt. Dennoch konnten wir noch einige kleine Verbesserungen wie z.B. einen Tick intelligenter agierende Mitspieler und eine Spur schnelleres Gameplay ausmachen, weshalb die Spielspaßwertung auch um zwei Prozentpunkte nach oben geklettert ist. Daß die einzelnen Teams in Rahmen ihrer tatsächlichen Stärke agieren (also läßt sich Trondheim wirklich leicher schlagen als Manchester) hat uns sehr gut gefallen. Die Tatsache, daß Ihr nur aus dem CL-Spielermaterial (und dem aus längst vergangenen Jahren) schöpfen dürft, verwehrt jedoch allen Fußballfans mit Ausnahme von Lautern und Bayern ihre Lieblingsmannschaften. Aber die anderen Vereine waren halt nicht in der CL! Fazit: Ein gutes Fußball-Game, das jedoch die neueren* FIFA*-Titel nicht vom Thron stoßen kann.*

Bloodlines



Besser nicht ohne Lupe – oder wenn, dann nur auf einer Autokino-Leinwand spielen

Phantastische Mutmaßungen, mit welchen Sportarten sich die Menschheit in der Zukunft beschäftigten wird, sind seit jeher ein dankbarer Ideenfundus der Spielebranche. Wenn man den Zukunftsvisionen Glauben schenken darf, wird der gute alte Fußball oder die entspannte Partie Tennis im nächsten Millenium von schnellen, brutalen Kampfspielen abgelöst, bei denen ohne weiteres der eine oder andere Mitspieler auf der Strecke bleibt.
So auch bei *Bloodlines*, bei dem darum geht, in einem mehrstöckigen Areal als erster von bis zu vier Mitspielern drei von vier Lichtfeldern zu erreichen. Damit das Ganze nicht zu leicht wird, erhält der erste Spieler, der ein solches Leuchtfeld erreicht, als einziger die Möglichkeit, die weiteren Felder einzusammeln. Erst wenn man durch einen kurzen Zweikampf oder den Einsatz von Spezialwaffen gestoppt wird, verliert man diese Eigenschaft an den Angreifer. Nun liegt es an diesem die Leuchtpunkt zu erreichen. Verständlicherweise ist so der einsammelnde Spieler stets auf der Flucht vor seinen Kontrahenten. Während die zu erobernden Lichtpunkte in den ersten Stages noch relativ leicht zu erreichen sind, müssen in späteren Arenen Teleporter und bewegliche Aufzüge geschickt genutzt werden.
Neben dem Arcade-Modus, in dem Ihr gegen immer stärker werdende Gegner antreten müßt, steht Euch noch ein Battle-Modus mit freier Charakterwahl und ein Tournament-Modus zur Verfügung. In jedem dieser Modi könnt Ihr (Multi-Tab vorausgesetzt) mit bis zu vier Spielern gleichzeitig um den Sieg kämpfen. Dabei zoomt der Bildausschnitt nach Bedarf, um so immer alle Akteure im Blickfeld zu haben. *ab*

BLOOD LINES

System:	PlayStation
Spieletyp:	Futuristisches Sportspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock, Analogsteuerung, Multi-Tap-Unterstützung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	69 %
Musik:	74 %
Sound:	70 %

Spielspaß:



HILFE

Meine Meinung: *Eigentlich hat die Idee durchaus Potential. Durch den Einfall, daß immer nur ein Spieler die zum Sieg dringend benötigten Lichtfelder einsammeln kann, ist immerhin ein flottes "Alle gegen den Einen!" gewährleistet. Auch die verschiedenen Special-Moves der unterschiedlichen Charaktere könnten zum Spielspaß beitragen. Doch leider ist die Umsetzung des Spielprinzips dermaßen hektisch geworden, daß jedes strategische Vorgehen im Keim erstickt wird. Wenn man nicht gerade im Effektfeuerwerk seine Spielfigur sucht, beschränken sich die Aktionen auf wildes Herumdrücken. Leider ist gerade der Mehrspieler-Modus, der viele dürftige Spiele noch vor dem völligen Absturz rettet , besonders chaotisch geraten und weiß kaum länger als wenige Minuten zu fesseln. Schade, aber dieses Game ist nicht empfehlenswert.*

Bloodlines

Yoyo's Puzzle Park



SNES Mode 7? Explosionen schleudern Euch aus dem Screen!

Irem Software (Home of the *R-Type*-Gurus) hat mit *Yoyo's Puzzle Park* einen Bonbon-farbenen Knobler im Programm, der im Vergleich zum hausinternen Horizontal-Shooter auch das jüngere Publikum ansprechen dürfte. Zur Rettung eines Freizeitparks manövriert Ihr Gussun – ein Strichmännchen mit käsebleichem Streichholzkopf – durch 130 Level (je zehn pro Parkabschnitt), die vom Aufbau her stark an den Klassiker *Bubble Bobble* erinnern. Eine Stage gilt als geschafft, sobald Ihr alle darin befindlichen Gegner innerhalb des 99-Sekunden-Zeitlimits mittels herumschnarchender Bomben eliminiert habt. Bomben werden "aufgeweckt", indem man sie anstupst, herumträgt, wirft (dazu rennen) oder einfach nur draufspringt. Per Schießprügel können die originell animierten Gegner (gefräßige Drachen, Laser-Mechs, Kraken, Schleimhüpfer usw.) bewußtlos geschossen werden, wodurch sie transportfähig werden. Ansonsten wird Euch bei jedem Feindkontakt ein Leben abgezogen. Extrawaffen gibt es nur, wenn Ihr Euch eines Fahrzeugs bemächtigt. In bestimmten Welten rotiert, kippt oder dreht sich das Spielfeld, was ein Umdenken in der dual-geschockten Steuerung erfordert. Auf den Kopf gestellte Räume lassen sich durch Bewerfen der Randgemäuer wieder in die Horizontale verkehren. cs



Abgehakt! Wacker haben wir uns bis zum Schloss (Karte rechts oben) vorgekämpft.

Yoyo's Puzzle Park

System:	PlayStation
Spieletyp:	Puzzlespiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Irem/JVC
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicher-option:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	1-7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	67 %
Musik:	53 %
Sound:	55%

Spielspaß:





GEHT SO

Meine Meinung: *An sich ein netter (teils unübersichtlicher) Pausenfüller, da flink zu erlernen und äußerst frustvorbeugend – will sagen: Die ersten 50 Level sind kinderleicht, dazu gibt's unendlich Continues und Speichermöglichkeiten nach sämtlichen Stages. Auch Zweispielerkämpfe unter der Nanoda-Kuppel machen kurzzeitig Laune, dennoch fehlt irgendwie die Langzeitmotivation und dieses nicht definierbare "Sucht-Etwas" eines Tetris.*

Yoyo's Puzzle Park



Monkey Hero

Stirb Elender! Der Al"b"traumkönig haucht sein Leben (mehrmals) in einer gewaltigen Explosion aus.

Mein Favorit: Einmal könnt Ihr Euch auch in den Würfel mit Hirn verwandeln.

I stei in da Ködn und woat auf a Taxi, owa es kummt net, kummt net...

Yo man! Da Monkey is in da house! Gute Action-Adventures im *Zelda*-Stil sind auf der PlayStation ja ziemlich spärlich gesät, da kommt uns *Monkey Hero* aus dem Hause Take 2 ja gerade recht. Angelehnt an eine alte chinesische Legende ist es Eure Aufgabe, den bösen Albtraumkönig (ja, die schreiben das wirklich mit "b", aber die Probleme mit deutschen Übersetzungen kennen wir ja schon zur Genüge) daran zu hindern, die Weltherrschaft an sich zu reißen und das Land in Terror und Chaos zu stürzen. So marschiert Ihr also in der Rolle des Monkey King (in der chinesischen Legende: Song Wu Kong) durch die aus der Vogelperspektive dargestellten Landschaften auf der Suche nach den 8 Seiten des magischen Traumbuches, denn nur mit Hilfe dessen ist der Albtraumkönig zu besiegen. Die Suche nach den verlorenen Seiten gestaltet sich ähnlich wie bei *Legend of Zelda: Link's awakening* auf dem Game Boy (Color). Das heißt: Ihr latscht durch die Oberwelt (eingeteilt in **Traumwelt, Alptraumwelt** und die **Welt der Wachen**) auf der Suche nach diversen Dungeons, wo Ihr die dort gestellten Aufgaben, wie Steine verschieben, Schalter betätigen oder geheime Durchgänge freisprengen, lösen müßt. Nach bestandenem Endgegnerkampf erhaltet Ihr eine Trophäe, sei es nun ein neues Prügelwerkzeug oder eben eine der gesuchten Buchseiten. Zwischen den Kämpfen ist auch ab und zu **Small Talk mit einigen Einwohnern** angesagt, von denen Ihr den einen oder anderen Nebenauftrag erhaltet. Items und Waffen werden im Inventory-Menü verwaltet, das wie auch das gesamte Spiel in seiner Aufmachung sehr dem oben genannten Vorbild ähnelt. Anfangs startet Ihr nur mit einem Holzstab bewaffnet, der im Laufe des Abenteuers in mehreren Stufen aufrüstbar ist, findet aber später noch solch nette Gimmicks wie Hammer, Knallfrösche und diverse **Zaubersprüche**. In der Hitze des Gefechts könnt Ihr diese mit den L- und R-Tasten durchschalten, ohne erst umständlich in das Menü wechseln zu müssen. Eure Energieleiste, dargestellt durch drei Pfirsiche in der rechten oberen Ecke, läßt sich durch das Finden von "Riesenpfirsichen" auf bis zu zwanzig Einheiten aufstocken. Erinnert Euch das an irgendein anderes Spiel? Nichtsdestotrotz kann *Monkey Hero* jedem Fan dieses Genres, auch wenn der Innovationsbonus weg-, und der Imitationsmalus hinzukommt, doch ans Herz gelegt werden. Trotz der liebevoll designeten Welt rund um den affigen Helden und der sehr stimmungsvollen Fantasyatmosphäre fehlt aber für eine uneingeschränkte Empfehlung und dem damit verbundenen Classic noch ein Stückchen Eigenständigkeit. *cd*

Monkey Hero

MONKEY HERO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	blam!
Testversion:	Take 2
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support, dt. Menüs, Analogsteuerung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	77 %
Musik:	68 %
Sound:	71 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Verdammt schwierig, zu diesem Game eine gerechtfertigte Bewertung abzuliefern. Einerseits bin ich ja wirklich kein Freund von Imitationen und Sequels (Lara und Konsorten), andererseits hält einen* Monkey Hero *schon einige Zeit bei der Stange. Die Grafik geht in Ordnung, nicht überragend, aber immer schön und mit Liebe zum Detail gezeichnet. Der Sound ist unaufdringlich, jedoch durchgehend gut komponiert. Ihr werdet Euch des öfteren dabei ertappen, leise mitzuträllern (jedenfalls hat das Axel gemacht, als er mir beim Spielen zuschaute), vor allem der Outro-Sound ist meiner Meinung nach genial gelungen. Freunde von* Alundra *können – in Ermangelung eines PlayStation* Zeldas *– bedenkenlos zugreifen, aber auch alle anderen sollten mal einen (oder vielleicht sogar zwei) Blick(e) riskieren. Ihr werdet nicht enttäuscht.*

GUT

Wing Over 2



Durch das HeadUp-Display seid Ihr immer bestens informiert.



Bei der netten Dame an der Rezeption können neue Aufträge abgeholt werden

Nach knapp eineinhalb Jahren trudelte dieser Tage *Wing Over 2*, das Sequel zu JVC's *Wing Over* in unsere VG-Testlabors. Wieder habt Ihr die Wahl zwischen 26 verschiedenen Flugmaschinen (vom einmotorigen Sportflugzeug bis zum HiTech-Jet ist alles vertreten), welche jedoch erst in diversen Missionen erspielt werden müssen. Bevor Ihr aber für militarische Missionen wie etwa Bombardements oder Luftkampf zugelassen werdet, sind noch 14 Trainingsmissionen, die in vier Stufen eingeteilt sind (plus dazugehörigem Examen) erfolgreich zu absolvieren. Da dieses Training aber nicht gratis ist, sonder mächtig Knete kostet, ist es angeraten, sich nebenbei durch Bürojobs ein bißchen hinzu zu verdienen. Das gesamte Spiel präsentiert sich uns in englisch (sowohl Sprachausgabe als auch Text), vergeblich suchten wir eine Option, wo andere Sprachen selektiert werden können. Zumindest ist die dürftige Bedienungsanleitung in fünf Sprachen gestaltet. Grafisch hat sich seit Ende '97 nicht viel getan, seichte Musik dudelt leise aus den Boxen und der Turbinensound klingt wie ein Elektrorasierer, der sich gerade durch die Bärte von ZZ-Top quält. Und was sagt uns das alles? Jawoll, richtig geraten: Auf alle Fälle Finger weg! *cd*

Meine Meinung: *Wer träumt nicht davon, wie ein Adler seine Schwingen auszubreiten und majestätisch durch die Lüfte zu gleiten? Ihr habt Lust dazu? Gut, dann bucht einen Rundflug beim nächsten Flughafen, macht selbst einen Flugschein oder tut sonst was, nur – kauft Euch bitte nicht* Wing Over 2*! Wo uns schon der erste Teil nicht überzeugen konnte, macht das Sequel genau da konsequent weiter. Die Sichtweite ist nach wie vor bis auf wenige Meter vor der Flugzeugschnauze limitiert, die Grafik hat sich in keinster Weise verbessert und auch der Sound regt zum Zerstören der Lautsprecher an. Schade um die eigentlich nette Idee mit den Trainingsmissionen und den vielen verschiedenen Maschinen. Da hätte man viel, viel mehr daraus machen können.*

NA JA

WING OVER 2

System:	PlayStation
Spieletyp:	Flugsimulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	JVC
Testversion:	Virgin
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung, Analogjoystick-kompatibel
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	44 %
Musik:	41 %
Sound:	40 %

Spielspaß:



Win Over 2

Sensible Soccer





Im Replay seht Ihr sogar mal 3D-Grafik, ansonsten ist das Spiel flach.

The beautiful game is back! So wird uns das jedenfalls mal groß auf der Verpackung angepriesen, was uns natürlich schon mal sehr neugierig macht. Nachdem Ihr im Optionsmenü eine von sechs Sprachen und die Spiellänge (drei bis dreizehn Minuten) ausgesucht, sowie den Kommentator ausgeschaltet habt (wenn man in einem Dreiminuten-Spiel zehnmal "Das hat er gut gemacht" hört, dann nervt das halt ein bisserl...), könnt Ihr auch gleich schon auf den grünen Rasen sprinten. Ihr habt die Wahl zwischen Single Match, Tournament oder Freundschaftsspiel; sollte ein Kollege unbedingt mitspielen wollen, kann er das – ein zweites Joypad vorausgesetzt – natürlich auch. Vor Beginn dürft Ihr Euch noch eine eigene Mannschaft editieren. Zur Auswahl stehen solch geniale Teams wie die "Alphabet Boys", "Food United" oder "Was it worth it" mit dem Trainer "What's it for". Die Grafik wird aus der Vogelperspektive dargestellt und erinnert etwas an die gute alte Amiga-Zeit – soundtechnisch wird ein sich ständig wiederholender Sprecher und lustlos dahingrölende Fans geboten. *Sensible Soccer* spricht vor allem die Action-orientierten Fußballfans an, Simulationsfreaks sollten einen großen Bogen darum machen und sich eher an das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete *Viva Fussball* halten. *cd*



Da hat der Wasserkopf wohl mal eine Sekunde nicht aufgepasst.

Meine Meinung: *Nach dem 0 : 9 Debakel meines Heimatlandes gegen Spanien am 27. März (gut, ich geb's zu, ich hab auf ein 0 : 10 gehofft) wollte ich eigentlich für einige Zeit nichts mehr mit Fußball zu tun haben. Dank* Sensible Soccer *will ich nun nie mehr etwas mit Fußball zu tun haben (zumindest nichts mehr mit Konsolenfußball). An dieser Stelle muß aber angemerkt werden, daß bei* Sensible Soccer *schon seit jeher die Meinungen auseinandergehen. Die einen mögen's total gerne, andere wiederum können gar nichts damit anfangen. Ich gehöre sicherlich zu den anderen und hab's noch nie gemocht (schon auf dem Amiga nicht) – zu billig ist mir die Grafik, zu konfus und undurchdacht die Steuerung. Es ist halt ein reines Hau-Drauf-Actiongame. Und das ist einfach zu wenig, um im Genre mit den anderen Größen mithalten zu können...*

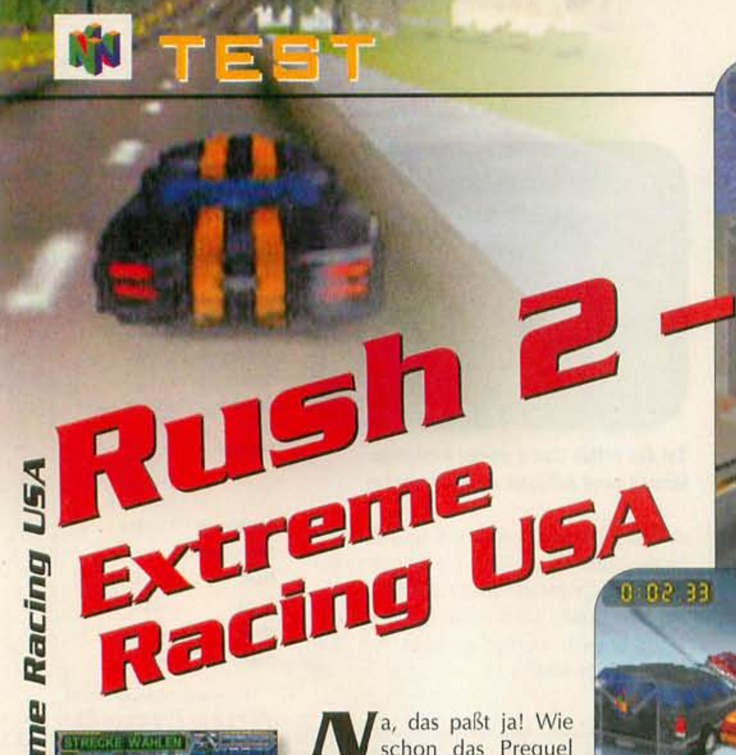
NA JA

System:	PlayStation
Spieletyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sensible Software
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card 2 Blöcke
Features:	dt. Menüs, Dual-Shock-Unterst.
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	53 %
Musik:	52 %
Sound:	49 %

Spielspaß:



Sensible Soccer



Rush 2 - Extreme Racing USA





Na, das paßt ja! Wie schon das Prequel zu *Wing Over 2* wurde auch der Vorgänger von *Rush 2* in der Ausgabe 12/97 bewertet (Rob vergab damals magere, aber nachvollziehbare 58%). Nur hat sich im Gegensatz zur abgestürzten Flugsim hier wirklich was getan.

Zwar ist *Rush 2* immer noch ein Arcade-orientierter Fun-Racer ohne großen Simulationsaspekt geblieben (Ihr dürft zwar Federung, Motor-, Getriebe- und Felgeneinstellungen verändern, viel Unterschied macht's aber nicht), aber wenn die Feinheiten stimmen, heißt das ja nichts Negatives. Die Anzahl der Strecken (jetzt geht's quer durch die Vereinigten Staaten) und der auswählbaren Karren wurde gehörig aufgestockt, jetzt dürft Ihr mit 15 Flitzern auf 11 Rundkursen Gummi geben. Die Zahl der fahrbaren Untersätze und der Parcours kann sogar noch aufgestockt werden, denn überall auf den Strecken sind Schlüssel versteckt, die für jede Strecke einen weiteren Wagen freischalten. Selbstverständlich gibt es auch außerhalb von San Francisco massig Abkürzungen zu finden. So brettert Ihr, ein gutes Auge vorausgesetzt, durch die U-Bahn-Tunnels von New York und biegt danach rechts in den Central Park ab oder Ihr dreht einen Looping auf Alcatraz und kürzt dann durch den Zellentrakt ein paar Meter ab. Im Optionsmenü könnt Ihr die Runden- und Gegneranzahl festlegen, einen von sechs Schwierigkeitsgraden aussuchen, die Strecken rückwärts oder spiegelverkehrt befahren, die Windgeschwindigkeit einstellen (dank der vielen Sprünge wirkt sich das auf Euer "Flugverhalten" aus) und die Nebeldichte bestimmen, wobei auch bei der geringsten Einstellung immer noch einiges an Dunst die Optik verklärt. Abgesehen davon gibt es aber bei der Grafik nichts Schwerwiegendes auszusetzen – die Kurse sind liebevoll und farbenfroh designt, PopUp's gibt es selten, und wenn, dann meistens im Zweispielermodus zu sehen. Sogar an die Dellen, die die Kisten nach einem Crash "verzieren", wurde gedacht. Wie beim Vorgänger habt Ihr die Wahl zwischen den drei Spielmodi Training, Rennserie und Einzelrennen – habt Ihr einen Kumpel bei der Hand, könnt Ihr im Splitscreenmodus über die Pisten düsen. Die Steuerung geht, eine gewisse Einspielzeit vorausgesetzt, völlig in Ordnung. Anfangs werdet Ihr zwar die meiste Zeit an irgendeiner Mauer oder Streckenabsperrung kleben – kennt Ihr dann aber den Kursverlauf und habt Euch an die sensible Steuerung gewöhnt, könnt Ihr gefühlvoll um die Ecken sliden und bald auch einen Angriff auf den ersten Platz starten. Musikalisch wird feinster Techno-artiger Sound geboten, der satt aus den Boxen dröhnt und Euch bei entsprechender Lautstärke ganz schön die (bei mir nicht vorhandenen) Haare zurückföhnt – lediglich die Motorengeräusche sind sehr seicht. Rumpeln tut es auch, natürlich nur, wenn Ihr ein Rumble Pack Euer Eigen nennt. Auf der Memory Card werden erspielte Autos und Strecken sowie die zehn Bestzeiten für jeden Kurs abgespeichert. *cd*

Bei den zahlreichen Sprüngen wirken sich die Windverhältnisse sehr stark aus. Hoffentlich kommt jetzt keine Böe.

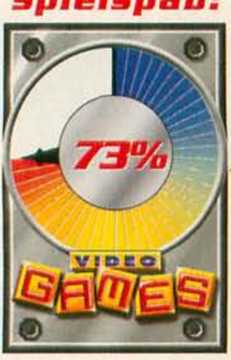
Gib Gummi in der Halfpipe. Sehen so amerikanische Highways aus?

Falling Down: Da hat wohl einer den Looping zu langsam angefahren.



System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Features:	deutsche Menüs, Rumble Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5-7
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	77 %
Musik:	81 %
Sound:	65 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Das soll der Nachfolger des vermurksten* San Francisco Rush *sein?* Rush 2 *ist zwar immer noch nicht der absolute Oberhammer unter den Rennspielen, aber was da an Verbesserungen und Feintuning gemacht wurde, verdient großes Lob. Die Anzahl an verschiedenen Strecken und die vielen Autos versprechen einige Wochen Rennspaß. Das freut mich als alten Sequel-Muffel wieder ganz gewaltig, wenn ein Nachfolger mal besser als das Prequel ist – das ist wirklich selten. Sollte Euch ein riesiger Brocken im* GT-*Stil zu happig sein, und Ihr nur mal für ein paar Runden Spaß haben wollt, ohne groß ans Geldverdienen und Tuning denken zu müssen, seid Ihr hier genau richtig.*

GUT

Big Air



Die halbwegs smarte CPU startet einen Überholversuch zu unserer Linken. Rechts ein seltenes Stück durchsichtiger Wald.

Leider sind die Multiplayer-Abfahrten mit knapp drei Minuten nur von kurzer Dauer.

Big Air – die bodenständige Skysurfin'-Simulation, zumindest in den Replays.

Gepowert durch die *Test Drive 5*-Grafik-Engine, Original-Boards, Winterkluften renommierter Klamottenhersteller und massig gute Musik versucht Accolades Wintersport-Späteinsteiger, den Plattformprimus *Cool Boarders 3* vom Thron zu stoßen. Das multilinguale Schneevergnügen kommt in vier Sprachen daher (Englisch, Französisch, Deutsch, Schwedisch). Bevor Ihr nun die Bindungen enger schnallt und die Welttour in Angriff nehmt, ist das ausgiebige Training auf einer kerzengeraden Abfahrt anzuraten, um sich mit den zahlreichen Grabs, Twists und Sprüngen vertraut zu machen. Links im Bild eingeblendete Button-Kombinationen verraten, wie's geht. So tastet Ihr Euch langsam in die Region der spektakulären 1080-Grad-Moves, die einiges an Fingerfertigkeit und Timing abverlangen, dafür aber massig Punkte einbringen. Diese sind im späteren Spielverlauf (Welttour) für das Freischalten neuer Locations (Schottland, Deutschland, Frankreich) unerläßlich. Die zur Verfügung stehenden Charaktere – magersüchtiges Model, schottischer KFZ-Mechaniker, kesse Video-Designerin, federgewichtiger Wirtschaftsstudent, etc. – können vor dem Rennen nach Belieben mit Marken-Outfits eingekleidet werden. Beim anschließenden Stöbern in der Schneebretterbibliothek wird den Freaks das Wasser im Mund zusammenlaufen: Kunterbunte, abgespacete Boards von K2, Morrow, Joyride, usw. stehen zur freien Auswahl. Folgende Spielmodi wurden implementiert: Freeride-Rennen, Freeride-Trick, Halfpipe, Big Air und Boardercross. Gameplay-Exklusiv-Feature: Endgegner



Der verborgene Vertikal-Shooter in seiner vollen Pixelpracht - leider ohne Extrawaffen.



Landung mit 94 km/h Fluggeschwindigkeit – für die Kniegelenke nicht wirklich gut...

in Form von Freaks der internationalen Snowboardelite (Shawn Palmer, Nicola Thost, ...), die sich Euch vor Ende einer jeden Welttour in den Weg stellen. Zwischendurch gibt's actiongeladene Videoschnipsel und gestylte Standbilder mit "Boah Ey!"-Garantie zu bestaunen. Daß der zweite Joystick-Port nicht vereinsamt, dafür sorgt der vertikal gesplittete Zweispielermodus. *cs*



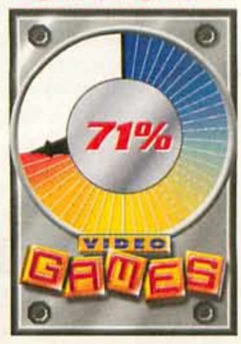
Boarder-Backgrounds

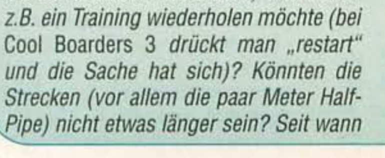
Wer sich eingehender über im Spiel vorkommende Bands, Boards, Stars und Klamotten informieren möchte, sollte folgende Start-Page ansurfen: *www.accolade.com/products/bigair/links.htm*



System:	PlayStation
Spieletyp:	Snowboardspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Accolade/Pitbull Syndicate
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Versteckter Weltraumshooter in den Credits
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	79 %
Musik:	91 %
Sound:	60 %

Spielspaß:





GUT

Meine Meinung: Big Air *zu bewerten, ist eine zweischneidige Angelegenheit. Warum fehlen so selbstverständliche Modi wie Time Attack und Slalom? Was zum Geier spricht gegen eine optionale Ich-Perspektive, eine Streckenkarte, einen Board-Editor, Nachtfahrten und "nicht-flache" Bäume? Weshalb bitte die auftretenden Ladezeiten, wenn man z.B. ein Training wiederholen möchte (bei* Cool Boarders 3 *drückt man „restart" und die Sache hat sich)? Könnten die Strecken (vor allem die paar Meter Half-Pipe) nicht etwas länger sein? Seit wann MUSS man in einer Bonusrunde eine bestimmte Anzahl Punkte ergattern, um weiterspielen zu dürfen? Teilweise wiedergutmachen kann* Big Air *all diese Schnitzer durch seine gelungene Präsentation (vor allem Lied 01 und 19 ersetzten diesen Monat MP3s, www.net-radio.com und sonstige Musikquellen). Dazu technisch tadellose Grafik (Fotografen am Streckenrand, glühende Lensflare-Effekte), witzige Gags und authentische Moves. Ein wirklich guter Versuch – trotzdem geht* Cool Boarders 3 *eindeutig als Erster über die Ziellinie.*



Zubehör-Test

Die Schwemme an Zubehör für sämtliche Konsolen wird jeden Tag unübersichtlicher. Wir wollen deshalb darauf verzichten, das zigste Sony-Dual-Shock-Clone-Pad vorzustellen, oder das ich weiß nicht wievielte Lenkrad. Vielmehr möchten wir auf Produkte hinweisen, die entweder besonders nützlich und empfehlenswert sind. Oder aber vor Zubehör warnen, das durch gewagte Design-Experimente oder bekannte Namen dazu verlockt, ohne eingehende Prüfung gekauft zu werden.

V3 Racing Wheel

Was in Spielhallen beeindruckt, muß zu Hause nicht immer den gleichen Effekt haben. Denn obwohl dieses Wheel neben einigen auf den ersten Blick nützlichen Features (Neigung in drei und Höhe in fünf Positionen einstellbar) sogar über eine Rumble Funktion verfügt, kann diese doch in keinster Weise überzeugen. Man fühlt sich unweigerlich an einen Rasierer errinert. Das Wheel läßt sich zwischen analoger und digitaler Steuerung umschalten und sogar in jeglicher Hinsicht konfigurieren. Diese Einstellungen werden sogar im Lenkrad gespeichert. Dennoch kann das alles nicht über die schwammige Steuerung und nicht gerade vertrauenserweckende Verarbeitung hinwegtäuschen.



System: PlayStation
Hersteller: InterAct
+ als Tisch oder Aufsitzgerät verwendbar
– unpräzise Lenkung, wackelige Lenksäule
Preis: DM 129,--
Verarbeitung/Stabilität: Mangelhaft
Gesamturteil: Durchschnitt

Act RS Wheel

Dieses Lenkrad könnte man sich am besten im Cockpit eines Aston Martin oder Jaguar E-Type vorstellen. Durch den edlen Kunstleder-Bezug und die auffällig gute Verarbeitung weiß dieses Produkt sofort, den Spieler für sich zu gewinnen. Der positive Eindruck setzt sich über durchdachte Detaillösungen wie die Tiptronic-Schaltwippe und die konkurrenzlos guten Pedale fort. Der durch das hohe Gewicht vermittelte Eindruck täuscht nicht. Dieses Lenkrad bietet beste Qualität und viele langlebige Metallkomponenten, die langen, unbekümmerten Spielspaß garantiert. Insbesondere die Fußpedale gehören zu den besten auf dem Markt erhältlichen. Via austauschbarem Steckmodul läßt es sich sowohl an die PlayStation als auch an das Nintendo 64 anschließen.



System: PlayStation
Hersteller: ACT Labs
+ Multinormfähig
– Tischfixierung nur bei Tischen bis ca.4cm
Preis: DM 199,99
Verarbeitung/Stabilität: Sehr gut
Gesamturteil: Sehr gut

Jordan Grand Prix

Eigentlich sollte man sich von einem Leknrad, das offensichtlich mit dem Segen eines Formel-1 Teams produziert wurde, mehr erwarten. Das Design und die Größe entsprechen ungefähr dem Original. Doch leider wären damit auch schon sämtliche Gemeinsamkeiten mit den großen Vorbildern erschöpft. Denn mit diesem Lenkrad würden sich wohl nicht einmal Kart-Anfänger auf die Piste trauen. Unser erstes Testmuster hielt gerade mal fünf Minuten, und das zweite zeigte bereits nach wenigen Runden *Racing Sim 2* deutliche Ermüdungserscheinungen. Wer also in seinen Rennspielen nicht nur als Sonntagsfahrer seine Runden drehen möchte, sollte die Finger von diesem Produkt lassen. Mittlerweile gibt es zuhauf stabilere und nur geringfügig teuerer Alternativen. Eigentlich schade, denn die Lenkpräzision war durchaus zufriedenstellend.



System: PlayStation
Hersteller: Joy Tech
+ anschraubbares Pedalkabel, L3/R3-Tasten
– Kabel zu den Pedalen zu kurz
Preis: 129,95
Verarbeitung/Stabilität: Schlecht
Gesamturteil: Mangelhaft

Cyber Shock

Diese Pad eignet sich hervorragend, um im Regal die Blicke des Betrachters auf sich zu ziehen. Das futuristische Design ist ohne jeden Zweifel wunderschön gelungen, kann allerdings nicht über erhebliche Mängel hinwegtäuschen. Die Buttons sind allesamt sehr schwammig ausgefallen, und insbesondere das schräg angeordnete Steuerkreuz und die ebenso plazierten Actions-Buttons mußten wohl um des guten Aussehens willens auf unkomplizierte Bedienbarkeit verzichten. Ein weiteres Manko ist die absolut glatte Oberflache des Pads, die bei verschwitzten Händen absolut keinen Grip mehr bietet. In Anbetracht all dieser Schwachstellen gehen durchaus gute Einfälle, wie z. B. die durch fünf (im Lieferumfang enthaltenen) Alternativ-Buttons austauschbaren Analog-Sticks leider ziemlich unter. Bei diesem Pad gilt eindeutig die Devise: Mehr Schein als Sein.

System: PlayStation
Hersteller: Blaze
+ Analog-Sticks lassen sich austauschen
– Schlecht Ergonomie
Preis: 59,95
Verarbeitung/Stabilität: gut
Gesamturteil: mangelhaft

Dreamcast Lenkrad

Aller Anfang ist schwer. Dieser Spruch würde als Entschuldigung gelten, wenn Sega bis zum DC keinerlei Erfahrungen im Hardware-Buissnes gesammelt hätte. So müssen sich die Arcade-Profis leider den Vorwurf gefallen lassen, geschlampt zu haben. Die Steuerung ist ungenau und das gesamte Lenkrad macht keinen sonderlich stabilen Eindruck. Das mag am Zeitdruck gelegen haben, zum Japan-Release von *Sega Rally* ein Lenkrad anzubieten. Bleibt zu hoffen, daß sich zum Launch des PAL-DC entweder der Fremdentwickler der Aufgabe annehmen, oder Sega selbst eine Alternative entwickelt.

System: PlayStation
Hersteller: Sega
+ relativ günstiger Importpreis
– kein Steuerkreuz, keine Pedale
Preis: ca. DM 130,--
Verarbeitung/Stabilität: mangelhaft
Gesamturteil: durchschnittlich

Power Wing

Obwohl dieser Kontroller auf den ersten Blick einen sehr klobigen Eindruck macht, und vom Design her nicht mit dem Cyber Shock von Blaze mithalten kann, sollte man dieses schwarze Ding nicht unterschätzen. Das Pad liegt überraschenderweise gut in der Hand und auch das Steuerkreuz ist ausreichend präzise. Nur bei den Action-Buttons vermißt man einen direkt ansprechenden Druckpunkt. Und wer das Original-Pad gwohnt ist, wird sich mit deren schräger Anordnung etwas schwertun. Auch die Rumble-Funktion kann nicht ganz mit dem Original-Pad mithalten.

System: PlayStation
Hersteller: Sun
+ günstiger Preis, gute Ergonomie
– etwas schwammige Buttons
Preis: DM 49,95
Verarbeitung/Stabilität: gut
Gesamturteil: durchschnittlich

Shockhammer

Wie bereits angesprochen, ist ein ansprechendes Äußeres nicht von Nachteil. Doch dürfen darüber nicht die wichtigen Fakten in den Hintergrund geraten. Der Shockhammer ist leider so ein Beispiel. Ein Design, das neugierig macht und eine tolle Lackierung besitzt. Doch wer dieses Pad zum Spielen benutzt, wird bitter enttäuscht sein: Die Anordnung der sehr unpräzisen Tasten ist viel zu eng, um streßfreies Zocken zu ermöglichen und die Verarbeitung kann dem optischen Eindruck nicht gerecht werden. Nur der Rumble-Effekt überzeugte im Test.

System: PlayStation
Hersteller: Thrustmaster
+ Griffige Seitenflanken
– zu hoher Preis, schlechte Bedienbarkeit
Preis: DM 69,95
Verarbeitung/Stabilität: mangelhaft
Gesamturteil: mangelhaft

Sega Lightfun

Daß es ohne Light-Gun nur halb soviel Spaß macht, ist Zombies wohl bekannt. Selbst wenn man mal vergißt, daß es derzeit keine Alternative zu dem Sega-eigenen Produkt gibt, muß man dies Waffe auf jeden Fall empfehlen. Sie ist angenehm leicht und läßt so auch über längere Zeit ermüdungsfreies Spielen zu. Neben zwei Action-Buttons und einem Start-Knopf wurde ihr sogar ein digitales Steuerkreuz verpaßt. Ebenso in der Knarre befindet sich ein Schacht, in den je nach Situation ein Puru-Puru-Pack oder ein VMS gesteckt werden können. Und das Wichtigste: Sie schießt sehr präzise. Die Gun wird ihrer Aufgabe tadellos gerecht.

System: Dreamcast
Hersteller: Sega
+ zielsicher, geringes Gewicht
– etwas zu kurzes Kabel, keine Extras
Preis: ca. DM 100,--
Verarbeitung/Stabilität: gut
Gesamturteil: gut

The Glove

Auf ins 21.Jahrhundert! Anstelle eines normalen Pads wird dieses Gerät mit Klettverschlüssen um das Handgelenk geschnallt. Während Ihr die Actions-Tasten noch auf herkömmlichem Weg mit den Fingern betätigt, wurde das Steuerkreuz durch bewegliche Achsen ersetzt, die je nach Drehung oder Neigung der Hand die Signale weitergeben. Bei sehr langsamen Spielen mag man vielleicht noch einen Vorteil darin sehen, eine Hand für Drinks frei zu haben, doch wenn schnelles Reagieren nötig ist, wird man doch wieder auf ein herkömmliches Pad zurückgreifen.

System: PlayStation
Hersteller: Interact
+ Anleitungsvideo, innovative Idee
– schwere Eingewöhnung, strengt Gelenke an
Preis: 69,95
Verarbeitung/Stabilität: durchschnittlich
Gesamturteil: skurill

DC RGB-Kabel

Der Ärger über die miese Bildqualität hat ein Ende. Endlich ist das sehnlichst erwartete RGB-Kabel erhältlich. Dieses Plicht-Zubehör für jeden Dreamcast-Besitzer ist bei Wolfsoft (Tel.: 0262 / 283517) erhältlich.

DC VGA-Box

Die bestmögliche grafische Darstellung fast aller Dreamcast-Titel läßt sich über die VGA-Box erzielen. Box ans DC, PC-Monitor oder VGA-fähigen Fernseher an die Box hängen – fertig! Die Box bietet Chinch-und S-Video-Ausgänge (ein Kippschalter wechselt zwischen Monitor und Fernseher), sowie eine Buchse für PC-Lautsprecher oder Kopfhörer. Der Preis liegt bei ca.DM 139,--.

Dex-Drive

Mit dem Dex Drive lassen sich in Sekundenschnelle Backups Eurer N64 und PlayStation Memory-Cards auf einem PC-Datenträger (Festplatte, Zip-Drive, usw.) anfertigen. Save Games, Ghosts, selbstgebaute Rennstrecken, Bestzeiten etc. können per E-Mail an Freunde versandt werden, die auch ein Dex Drive haben. Überdies bieten bereits viele Webseiten (z.B. www.dexdrive.com) Spielstände zum Download an. Die mitgelieferte englischsprachige Software DexPlorer für Windows 95/98/NT ist kinderleicht zu installieren und bedienen, außerdem kann man damit Memory Cards duplizieren und formatieren. Eine Version der Dexplorer-Software verwaltet sowohl N64 als auch PlayStation Memory Cards. Ein nützliches Tool, das Memory-Cards spart.



System: PlayStation / N64
Hersteller: InterAct
+ spart Geld, eröffnet viele Möglichkeiten
– läuft nicht mit allen Fremd-MC's
Preis: 79,95
Verarbeitung/Stabilität: sehr gut
Gesamturteil: sehr gut

Puru Puru Pack

Was dem PlayStation-Spieler sein Dual-Shock, ist für den Dreamcast-Besitzer das *Puru-Puru-Pack*. Dieses läßt sich in verschiedene Controller stecken. Je nach Spiel reichen die Vibrationen von unauffälligem Surren (*HotD 2*) bis hin zu heftigem Rumplen (*Aero Dancing*). An das Spielgefühl des Dual-Shock kann Segas Gegenstück schon wegen des nur einen Motors leider nicht herankommen. Es bleibt abzuwarten, wie zukünftige Spiele das *Puru-Puru-Pack* ausnutzen werden.

Ausgabe Nr. 6/99 erscheint am **19. Mai**

REDLINE RACER

Wirklich gute Motorrad-Racer sind auf Konsolen nach wie vor eher eine Seltenheit. Das könnte sich mit Redline Racer ganz gehörig ändern.

Vergleich Monaco Racing Simulation 2 und Super Speed Racing



Im knallharten Vergleichstest werden wir Euch sagen ,welcher der beiden Racer auf dem Dreamcast den Referenztitel in Anspruch nehmen kann.

F1 World GP 2

Eine wirklich realistische und zugleich technisch ausgereifte F1-Simulation fehlte dem N64 seit seiner Markteinführung. Mit *F1 World Grand Prix 2* soll nun alles besser werden.



BUGGY HEAT

Mit einem RC-Buggy durch die Pampa heizen ist bestimmt nicht die innovativste Spielidee. Aber die Umsetzung scheint eine ganze Menge Spaß zu machen.



Soundtrack-Special

Was wäre der größte Spiele-Kracher ohne die entsprechende musikalische Untermalung, die oft noch lange nach dem Zocken des Spiels in Errinerung bleibt? In unserem Game-Soundtrack-Special wollen wir Euch eine Übersicht über die besten, die kuriosesten und seltensten Soundtracks aus Japan geben. Reinhören - äh lesen lohnt!



3Xtreme (PS)

Was liegt näher, als gleich alle drei trendigen Sommersportarten in einem Spiel zusammen zu vereinigen? Versucht Euer Glück in *3Xtreme* als Skateboarder, Inlineskater oder Mountainbiker. Have fun, folks!



Star Wars: Die Games

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

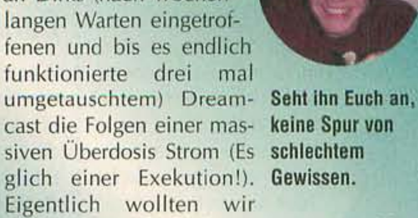
Noch nie zuvor wurde ein Film mit solch einer Spannung von den Fans erwartet, wie „Star Wars: Episode I - The Phantom Menace". Um so genauer wollen wir die beiden zeitgleich zum Film entstehenden Games unter die Lupe nehmen.





Sankas DC-Crash

Im Zuge seines unbremsbaren Forscherdrangs zum Wohle der Leser (ein Prosit, ein Prosit...) macht Sönke trotz aller Warnungen der alten Hasen nicht einmal vor in höchstem Maße gefährlichen Experimenten halt: So testete er an Dirks (nach wochenlangen Warten eingetroffenen und bis es endlich funktionierte drei mal umgetauschtem) Dreamcast die Folgen einer massiven Überdosis Strom (Es glich einer Exekution!). Eigentlich wollten wir Euch nun ein Photo des grausam entstellten und für immer geschädigten DCs zeigen. Aber unser neuer Sonnengott und König Jan meinte dann, daß dieser Anblick für die meisten unserer Leser unmöglich zu verkraften wäre. Deshalb hier unser Notfoto, daß wir als perfekt organisiertes Redaktionsbüro für solche Fälle stets parat haben.



Seht ihn Euch an, keine Spur von schlechtem Gewissen.



Warum zum Teufel Dirk dieses Bild aufgenommen hat, ist schleierhaft. Das weiß wohl nur er und die vielen kreischenden Stimmen in seinem Kopf.

In Dienste der Wahrheit

Obwohl uns von höchster Stelle abgeraten wurde, dieses Bild in unserem Heft zu plazieren, sehen wir es als unsere Pflicht an, Euch vor dieser Person zu warnen. Als gewöhnlicher Redakteur geht zwar keine Gefahr von Ihm aus (und selbst wenn, seit er in Österreich des Landes verwiesen wurde und nach Bayern auswanderte, hält er sich sowieso bevorzugt in den dunklen Kellergewölben des Verlags auf), doch möchten wir den vermeintlichen Gewinner des Populous-Käppis aus dieser Ausgabe davon in Kenntnis setzen, daß er wohl die Mütze persönlich dem Herrn hier in Poing enreißen muß. Und dieser hat bedauerlicherweise ein so enges Verhältniss zu dem Cap entwickelt, das er ständig mit Ihr spricht und sie gelegentlich sogar schon liebevoll Mutter nennt...



Jetzt hilft jetzt nur noch rohes Fleisch.



Die Mütze des Anstoßes.

Theo Kranz Versand

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatec
44135 Dortmund
Im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

VERSANDKOSTEN: POST NACHNAHME: 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS NACHNAHME: 16,50 DM. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. ALLE PREISE IN DM.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN .. 19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. .. 59,95
NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN



RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) (PSX) 89,95

CONTROL PAD DUAL SHOCK. 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHULLE 9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEBUSTER DX -SCHUMMELMOD 89,95
CHEATMASTER - BLAZE 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL .. 69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLODER PROFESSIONAL (APRIL) 134,95
RGB-KABEL(G-CON-,AV-ANSCHLUß)16,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL ... 149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(V.FARB.) 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS..... 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS..... 64,95



DRIVER (MAI) (PSX) 89,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL) (PSX) 84,95
PRINCE NASEEM BOX. (MAI) (PSX) 89,95
SPORTS CAR GT (APRIL) (PSX) 89,95

MOUSE LOW BUDGET 34,95
MULTI TAP LOW BUDGET......... 49,95
A BUGS LIFE 89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2) .. 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (APRIL) .. 79,95

Spieleberater orig. 24,95
Special Edition 99,95
METAL GEAR SOLID (PSX) 89,95
BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
KKND (PSX) 89,95
POPOULOS (PSX) 89,95



Game Boy Color 139,-
Game Boy Color clear purple 139,-
Light Max 2 - orig. - inkl. Batterien 34,95
Bugs Bunny Crazy Castle 3 64,95
Bugs Bunny & Lola 54,95
Conker's Pocket Tales 64,95
Game & Watch Gallery 2 44,95
Gex 3D 64,95
Harvest Moon 59,95
Hexite 64,95
Men In Black 64,95
NBA Jam '99 64,95
Pocket Bomberman 44,95
Power Quest 59,95
Quest for Camelot 59,95
Rampage World Tour 64,95
Shadowgate 64,95
Shanghai Pocket 64,95
Star Wars: Yoda Stories (Mai) 64,95
Super Mario Bros. (Juni) 64,95
Tetris Deluxe 44,95
Top Gear Rally (mit Rumble-Fkt.) (Apr) ..74,95
Turok 2 64,95
Tweety & Sylvester 54,95
V-Rally 64,95
Wario Land 2 64,95
Zelda - Links Awakening DX 64,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

ACTUA SOCCER 3 (OLI. BIERHOFF) . 79,95
AKUJI THE HEARTLESS 89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI) 89,95
ALL STAR TENNIS '99........... 79,95
APOCALYPSE 89,95
ASTERIX 89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (MAI) 89,95
AZURE DREAMS 64,95



V-RALLY 2 (JUNI) (PSX) 99,95
UEFA Championsleague (PSX) 99,95
CASTROL HONDA SB (APRIL) (PSX) 89,95
NEED FOR SPEED 4 (PSX) 89,95

BASS LANDING 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR 89,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
BLOOD LINES (APRIL).......... 79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL) 84,95
BOMBERMAN (MAI) 79,95
BOMBERMAN FANTASY RAC.(MAI) 89,95
BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. .. 99,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BRUNSWICK BOWLING.......... 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE(MAI). 84,95
BUST A MOVE 4.............. 64,95
C3 RACING 84,95
CAPCOM GENERATIONS (APRIL) .. 84,95
CARMAGEDDON (DT.) (APRIL).... 84,95
CENTIPEDE 89,95
CIVILIZATION 2 (APRIL) 89,95
COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE.... 89,95
COMMAND & CONQUER 2........ 89,95
COMMAND & CON.2:GEGENSCHLAG 89,95
COOL BOARDERS 3............ 89,95
CRASH BANDICOOT 3........... 89,95
CROC 2 (JUNI) 89,95
DARK STALKERS 3 99,95
DIABLO.................... 89,95
DISCWORLD NOIR (MAI) 89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APR)89,95
DREAMS.................... 89,95
DRIVER (MAI)............... 89,95
FIFA '99 89,95



CIVILIZATION 2 (APRIL) (PSX) 89,95
ABE'S EXODDUS (PSX) 79,95
Tomb Raider 2 - Plat. 49,95
DISCWORLD NOIR (MAI) (PSX) 89,95
TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
G-POLICE 2 (JUNI)............ 99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (APRIL) 99,95
GLOBAL DOMINATION.......... 89,95
GOLF PRO 94,95
GRANDSTREAM SAGA.......... 79,95
GRAND THEFT AUTO-LONDON(MAI) 44,95
GRAN TURISMO.............. 89,95
GUARDIANS CRUSADE 89,95
HARD EDGE (APRIL) 89,95
HOGS OF WAR (MAI) 84,95
HUGO 1.................... 89,95
KENSAI - SACRED FIST......... 89,95
KINGSLEY (JUNI)............. 89,95
KKND - KROSSFIRE 89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (MAI)... 89,95
LEG. OF KAIN - SOUL REAVER(MAI) 99,95

ASTERIX (PSX) 89,95
WARZONE 2100 (PSX) 89,95
MONKEY HERO (PSX) 89,95
GEX 3 (PSX) 99,95

LIVE WIRE.................. 64,95
MARVEL SUPERHER. VS. STRTFGHT 89,95
MASTER OF MONSTERS 99,95
MEGA MAN LEGENDS........... 79,95
MEGA MAN X4 79,95
METAL GEAR SOLID 89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95
MONKEY HERO (APRIL) 89,95
MONSTER SEED 89,95
MOTO RACER 2 89,89
MUSIC: MUSIC CREATION........ 89,95
NBA LIVE '99 89,95
NBA PRO '99................ 89,95
NEED FOR SPEED 4: BREN.ASPHALT 89,95
NFL BLITZ (JUNI)............. 89,95
NFL EXTREME 89,95



SILENT HILL (JUNI) (PSX) 89,95

NHL '99 89,95
NHL FACE OFF '99 89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI). 89,95
POINT BLANK .79,95 - (MIT GUN) 154,95
POOL HUSTLER............... 89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING ... 89,95
POY POY 2 89,95
PREMIER MANAGER '99 79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MAI) .. 89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF 89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A ... 94,95
PUMA STREET SOCCER (APRIL) ... 89,95
RACING SIMULATION 2 89,95
RALLY CROSS 2 79,95
RC STUNT COPTER (APRIL) 89,95
RETRO FORCE 89,95
RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) 89,95
RIVAL SCHOOL............... 79,95
ROLLCAGE.................. 89,95
RUGRATS (MAI)............... 89,95



RACING SIMULATION 2 (PSX)89,95 (N64)109,95
SOUL REAVER (MAI) (PSX) 99,95
FIFA '99 (PSX) 89,95 (N64) 109,95
WILD 9'S - SPEC.ED. (PSX) 69,95

RUNNING WILD............... 79,95
SABOTEUR (JUNI) 99,95
SHANGHAI TRUE VALOR 89,95
SILENT HILL (JUNI) 89,95
SPORTS CAR GT (APRIL)......... 89,95
SPYRO THE DRAGON........... 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2.... 79,95
STREET SKATER 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
SWING (APRIL)............... 74,95
SYPHON FILTER (JUNI)......... 99,95
T'AI FU 79,95
TANKTICS (JUNI).............. 84,95
TEKKEN 3 99,95
TOCA TOURING CAR 2.......... 89,95
TOMB RAIDER 3.............. 99,95
TOMORROW NEVER DIES (JUNI) .. 89,95
TRAP RUNNER (APRIL)......... 89,95
TUNGUSKA (JUNI)............. 84,95

TONIC TROUBLE (ED) (N64) (JUNI) 109,95
JET FORCE GEMINI (N64) 129,95
SCARS (PSX) 49,95 (N64) 109,95
BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

UBIK 99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 .. 99,95
V-RALLY 2 (JUNI) 99,95
VIRUS (APRIL) 89,95
VIVA FUßBALL................ 84,95
WARZONE 2100 (APRIL)......... 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER 79,95
WHEEL NUTS (JUNI)............ 99,95
WILD ARMS 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION ... 69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WING OVER 2 (APRIL) 79,95
WWF ATTITUDE (MAI) 84,95
X-GAMES PRO BOARDER......... 89,95
YOYO'S PUZZLE PARK (APRIL).... 84,95

Sega Saturn

SPITZENSPIELE FAST GESCHENKT
Nur solange Vorrat reicht!

BLAM! MACHINEHEAD (SAT) ..19,95
BLAZING DRAGONS (SAT) 19,95
CHAOS CONTROL (SAT) 4,95
NBA LIVE '98 (SAT) 14,95
NHL POWERPLAY (SAT) 19,95
OLYMPIC SOCCER (SAT) 9,95
PARODIUS DELUXE (SAT) 14,95
SHELLSHOCK (SAT) 24,95
STARFIGHTER 3000 (SAT) 9,95
THUNDERHAWK 2 (SAT) 14,95

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

DREAMCAST KOMMT
RUFEN SIE BEI INTERESSE UNSERE DREAMCAST-HOTLINE UNTER TEL. 0931/3545223 AN!
Dreamcast.

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK. 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER). 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS.... 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH . 14,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMB. WH.129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. . 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 26,95
MEMORY CARD 8 MEG.......... 59,95
RUMBLE PAK 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH 19,95



CASTLEVANIA 3D (APRIL) (N64) 109,95

1080° SNOWBOARDING 89,95
ALL STAR BASEBALL (APRIL)..... 99,95
ALL STAR TENNIS '99.......... 99,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APR)109,95
BIO FREAKS................ 119,95
BODY HARVEST 49,95
BOMBERMAN HERO 89,95
BUCK BUMBLE............... 99,95
BUST A MOVE 3.............. 99,95
CARMAGEDDON DT. (APRIL) 109,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL) 109,95
CHAMALEON TWIST 2 (APRIL).... 99,95
CHARLIES BLAST TERRITORY..... 89,95
CRUISIN' WORLD............. 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
EARTHWORM JIM 3D (APRIL).... 99,95
EXTREME G 2................ 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI).. 89,95
FIFA '99 109,95
FLYING DRAGONS 109,95
FORSAKEN 119,95
F-ZERO X.................. 89,95
G.A.S.P. 99,95
GEX 64 (GEX 2) 109,95

MARIO PARTY (N64) 89,95
STAR WARS-ROGUE SQ. (N64) 109,95
BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95
EXTREME G 2 (N64) 99,95

GLOVER.................... 89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA .. 114,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION... 99,95
HOLY MAGIC CENTURY 99,95
IGGY'S RECKING BALLS 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98..... 89,95
JET FORCE GEMINI (JUNI) 109,95
MARIO PARTY 89,95
MICRO MACHINES 64.......... 114,95
MILO'S ASTRO BOWLING 109,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99............... 109,95
NBA PRO '99............... 124,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99..... 94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99.... 94,95
NHL PRO '99............... 124,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL) . 119,95

ZELDA 64 (N64) 109,95
TUROK 2 (N64) 88,88 BZW. 99,95
MICRO MACHINES 64 (N64) 114,95
GOEMON 2 (N64) 114,95

RAKUGA KIDS 129,95
RAT ATTACK 129,95
RAYMAN 2 (JUNI)............ 119,95
SAN F. RUSH 2: EXTREME RACING 109,95
S.C.A.R.S.................. 109,95
SHADOWGATE 64............ 129,95
SHADOWMAN (AUG) 109,95
SOUTHPARK (MAI)............ 99,95
SPACE RACE (APRIL) 109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY .. 94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)..... 109,95
STAR WARS RACER (JUNI) 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON.. 109,95
SUPER MARIO 64 89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER . 24,80

BUCK BUMBLE (N64) 99,95
BODY HARVEST (N64) 49,95

THE NEW TETRIS (JUNI) 89,95
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI) 109,95
TUROK 2 - DEUTSCH........... 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION ... 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING . 109,95
VIGILANTE 8 114,95
VIRTUAL POOL.............. 109,95
V-RALLY 99,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 ... 129,95
WCW VS. NWO: REVENGE...... 129,95
WETRIX.................... 109,95
WIPEOUT 64 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR .. 99,95
WWF ATTITUDE (MAI) 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY... 24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME...... 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION.... 139,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BLAST CHAMBER 24,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
THEME PARK 29,95

SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS 79,95
CHILL 44,95
BUST A MOVE 3 49,95
CONSTRUCTOR 49,95
CRIME KILLER 79,95
CYBALL ZONE 29,95
FORSAKEN 49,95
IRON & BLOOD 49,95
PREMIER MANAGER '98 49,95
R-TYPES 74,95
RIVEN (MYST 2) 69,95
S.C.A.R.S. 49,95
SHADOW GUNNER 49,95
SUPERCROSS (J.MCGRATH) ..49,95
WILD NINE'S - SPEC. ED. 69,95
WWF IN YOUR HOUSE 49,95
WWF WARZONE 69,95
XENOCRACY 69,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
COOL BOARDERS 2 (APRIL) ..49,95
CRASH BANDICOOT 2 (APRIL) .49,95
CROC 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
G-POLICE 49,95
GRAN THEFT AUTO 49,95
HERCULES 49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95
JURASSIC PARK-LOST WORLD 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES .49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
MOTO RACER 44,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL 1 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION ..49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE 49,95
SOVIET STRIKE 44,95



CRASH BANDICOOT 2 - PLAT. (PSX) 49,95
G-POLICE - PLATINUM (PSX) 49,95

TEKKEN 2 49,95
TOCA TOURING CAR 44,95
TOMB RAIDER 2 49,95
TRUE PINBALL 44,95
V-RALLY 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST 49,95
CLAYFIGHTER 63 1/3 39,95
CRUISIN' WORLD 64,95
DARK RIFT 49,95
EXTREME G 49,95
G.A.S.P. 99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
MADDEN 64 39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS ..49,95
NBA COURTSIDE 59,95
NBA PRO '98 89,95
OLYMPIC HOCKEY '98 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 49,95
SPACE STATION - SILICON VA. .94,95

PLAYER'S JOICE

F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
LYLAT WARS 64,95
MARIO KART 64 64,95
SNOWBOARD KIDS 64,95
WAVE RACE 64 64,95

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 35 45 20

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ


„DU DENKST IMMER NUR AN "
GEX
DEEP COVER GECKO
PlayStation
EIDOS
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
EIDOS
INTERACTIVE
GEX DEEP COVER GECKO © 1999 Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.